GAMECUBE ◆ GAME BOY ◆ DS ◆ REVOLUTION

11/05 Ausgabe 103 **€ 3,30**
Österreich € 3,50; Schweiz sfr 6,40; Holland, Belgien, Luxemburg € 3,75; Frankreich, Griechenland, Italien, Portugal, Spanien € 4,15; Dänemark dkr 28,-

N-ZONE

DAS MEISTGEKAUFTE NINTENDO-MAGAZIN

MARIO KART DS

EXKLUSIV: Geniale Infos und Bilder zum Hit-Racer!

GAME BOY MICRO

DER HÄRTETEST: Lohnt sich Nintendos neues Handheld?

CONTROLLER ENTHÜLLT NINTENDO REVOLUTION

VISIONÄR: So spielt sich die Zukunft - Nintendos Antwort auf Xbox 360 und PlayStation 3!

ENDLICH AUCH IN EUROPA

POKÉMON SMARAGD

IM TEST: Der neue Game-Boy-Hit mit den beliebtesten Sammelmonstern der Welt.

AUF DEN SPUREN VON GTA

TRUE CRIME 2

AUF 4 SEITEN: Schöner, härter, besser – das Gangster-Epos für den GameCube.

4 194373 903306 11

EDITORIAL

NEUE SPIELE, NEUE HARDWARE

NINTENDO DREHT AUF

UND VERSPRICHT REVOLUTIONÄRES FÜR 2006

MEHR DENN JE?

Eines kann man Nintendo-Mitarbeitern definitiv nicht vorwerfen: dass sie sich auf ihren Lorbeeren ausruhen, untätig sind und nur alle Jubeljahre mal mit neuen Spielen oder neuer Hardware an den Start gehen. Genau genommen dürften die Angestellten von Nintendo nie fleißiger gewesen sein, als sie es aktuell sind. Beispielsweise erschien im März mit dem Nintendo DS eine völlig neue Hardware-Generation und für November ist mit dem Game Boy Micro schon die nächste neue Hardware angekündigt, die übrigens parallel neben Game Boy Advance SP, Nintendo DS und GameCube erhältlich sein wird. Die meisten Nintendo-Fans hätten sich zwar über andere Veröffentlichungen im November mehr gefreut – beispielsweise über *The Legend of Zelda: Twilight Princess* oder Nintendo Revolution –, doch aufgeschoben ist ja nicht aufgehoben. Bis dahin sollen die einzigartigen Features der Revolution-Hardware perfektioniert werden. Die Konsole soll ja nicht nur einen einzigartigen Controller haben (den wir in dieser Ausgabe ausführlich vorstellen), man munkelt auch von fantastischer 3D-Grafik-Technik und simpler Programmierbarkeit. Und *Zelda: Twilight Princess* soll den umstrittenen, aber dennoch höchst erfolgreichen Cel-Ausflug *The Legend of Zelda: Wind Waker* vergessen machen. Spätestens 2006 dürfen wir uns darüber freuen – und bis dahin dauert es ja auch nicht mehr so lange.

HEISSE HITS!

Dass uns in der Zwischenzeit nicht langweilig wird, garantieren die Hits, die in den nächsten Monaten für den GameCube erscheinen werden. In dieser Ausgabe stellen wir beispielsweise den *GTA*-Rivalen *True Crime: New York City*, den Wild-West-Knüller *Gun* oder das Rennspiel-Highlight *Need For Speed: Most Wanted* vor. Ich wünsche viel Spaß bei der Lektüre und eine schöne Zeit.

Euer Hans Ippisch
REDAKTIONSDIREKTOR

JETZT GEHT'S LOS!

Spartan: Total Warrior, SSX On Tour, Geist, Dancing Stage & Co. wurden in dieser Ausgabe vom N-ZONE-Team ausführlich getestet.

Oben von links nach rechts:
Christoph Kraus (Praktikant, Redaktion)
Sascha Dowidat (Redaktion)
Florian Hannich (Layout)
René Weinberg (Layout)

Unten von links nach rechts:
Hans Ippisch (Redaktion)
Fabian Sluga (Redaktion)
Lars Kromat (Layout)
Udo Crnjak (Redaktion)

INHALT 11/2005

NEWS

6 Allgemeine News
74 Import-News

REPORTAGE

8 Nintendo Revolution
14 Game Boy Micro
86 Backstage:
Zu Besuch bei Nintendo, Teil 9

RUBRIKEN

77, 83, 94 Abonnenten-Werbung
84 Feedback
78 Hardware & Zubehör
96 Impressum
38 Infocenter
96 Inserentenverzeichnis
80 Leserbriefe
97 Nachspiel
98 Vorschau
95 Zeugnis

N-ZONE SPIELEREGISTER

Alle Titel auf einen Blick

Advance Wars Dual Strike ... 90
Animaniacs: Lights, Camera, Action! ... 66, 89
Burnout Legends ... 7
Call of Duty 2: Big Red One ... 24
Dancing Stage Mario Mix ... 56
Die Chroniken von Narnia: Der König von Narnia ... 34
Donkey Kong Country 3 ... 71
Geist ... 54
Gun ... 22
Gunstar Heroes ... 72
Hulk: Ultimate Destruction ... 58
James Bond 007: Liebesgrüße aus Moskau ... 6
JETIX KIDS AWARDS ... 7
Karaoke Revolution Party ... 76
Killer 7 ... 89
Lost in Blue ... 36
Lunar: Dragon Song ... 76
Mario Kart: Double Dash ... 89
Mario Kart DS ... 30
Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects ... 59
Metroid Pinball ... 32
Nanostray ... 62, 88
NBA Live 2006 ... 60
Need for Speed: Most Wanted ... 20
New Super Mario Bros. ... 84
Pokémon Smaragd ... 68
Slime Mori Mori Dragon Quest 2 ... 74
Sonic Riders ... 7
Spartan: Total Warrior ... 48
Spider-Man 2 ... 89
SSX on Tour ... 52
Survival Kids ... 76
Tony Hawk's American Wasteland ... 28
True Crime: NY ... 16
Ultimate Spider-Man ... 26, 75
Where Do Babies Come From? ... 75
Yu-Gi-Oh! Destiny Board Travelers ... 47
Zoo Tycoon ... 64

REPORTAGE 8

NINTENDO REVOLUTION
DIE ZUKUNFT DES SPIELENS?

Enthüllt: Das kann der Controller des Nintendo Revolution!

REPORTAGE 14

GAME BOY MICRO

Klein, kleiner, Micro – so spielt sich das neue Handheld.

VORSCHAU

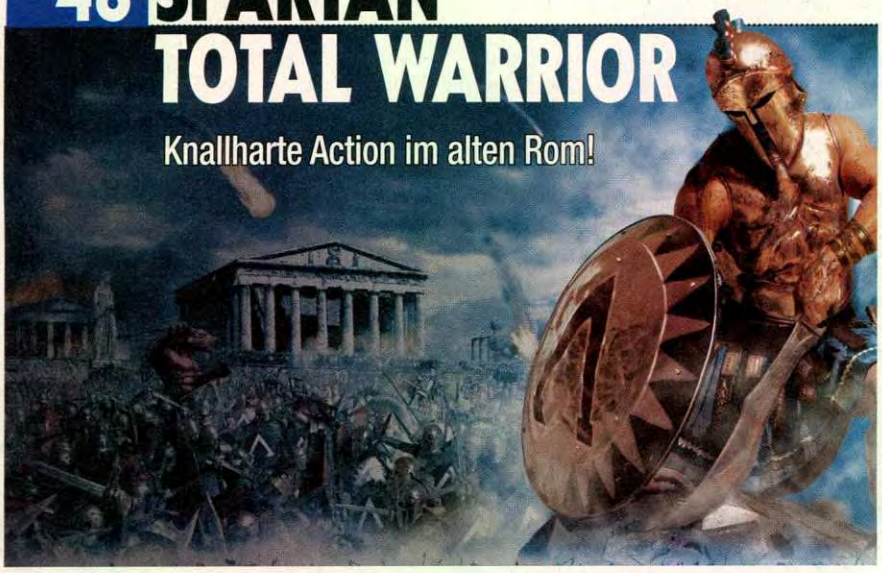
30 MARIO KART DS

Die kultige Spielspaß-Granate endlich auch für den DS

TEST

48 SPARTAN TOTAL WARRIOR

Knallharte Action im alten Rom!



TEST

68 POKÉMON SMARAGD

Neues Futter für Fans der putzigen, kleinen Biester

VORSCHAU

GAMECUBE

24 **Call of Duty: Big Red One**
Die Fortsetzung des famosen Weltkriegs-Shooters

22 **Gun**
Bleihaltige Action im Wilden Westen

20 **Need for Speed: Most Wanted**
Auf der Flucht in den edelsten Karossen

28 **Tony Hawk's American Wasteland**
Tonys stylische Zeitreise in die punkigen 80er-Jahre

16 **True Crime: NY**
Coole Verbrecherjagd in den Straßen des Big Apple

26 **Ultimate Spider-Man**
Neue Abenteuer mit Spidey!

NINTENDO DS

34 **Die Chroniken von Narnia: Der König von Narnia**
Spannende Abenteuer in einer märchenhaften Zauberwelt

36 **Lost in Blue**
So unterhaltsam kann das Leben auf einer einsamen Insel sein!

30 **Mario Kart DS**
Wilde Raserei mit den Nintendo-Helden jetzt auch für unterwegs

32 **Metroid Pinball**
Der Flipper zur beliebten Serie

TEST

GAMECUBE

56 **Dancing Stage Mario Mix**

54 **Geist**

58 **Hulk: Ultimate Destruction**

59 **Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects**

60 **NBA Live 2006**

48 **Spartan: Total Warrior**

52 **SSX On Tour**

NINTENDO DS

66 **Animaniacs**

62 **Nanostray**

64 **Zoo Tycoon**

GAME BOY ADVANCE

71 **Donkey Kong Country 3**

72 **Gunstar Heroes**

68 **Pokémon Smaragd**

KOMPLETTLÖSUNG

90 **Advance Wars: Dual Strike (Teil 2)**

CHEATS & CODES

GAMECUBE

89 **Killer 7**

89 **Spider-Man 2**

89 **Mario Kart: Double Dash!!**

NINTENDO DS:

89 **Animaniacs: Lights, Camera, Action!**

88 **Nanostray**

GAME BOY ADVANCE

89 **Animaniacs: Lights, Camera, Action!**

NEWS

+++EILMEDUNG!+++EILMELDUNG!+++EILMEDUNG!+++EILMELDUNG!+++EILMEDUNG!++

Eine Meldung in letzter Minute: Zum Start von *Nintendogs* am 7. Oktober senkt Nintendo die unverbindliche Preisempfehlung des DS auf 129,99 Euro. Zudem wird es zwei Bundles geben: Im Set mit der Kläffer-Edition *Dachshund & Friends* kostet der pinkfarbene DS knapp 150 Euro, zum selben Preis gibt es einen blauen Nintendo DS zusammen mit *Labrador & Friends*. In den ersten drei Monaten nach Markteinführung wurden in Europa etwa 1 Mio. DS-Konsolen verkauft.

N-ZONE TOPS & FLOPS

Tops

1. VIVA LA REVOLUTION!
Nintendo hat die Erwartungen an den neuen Controller übertroffen!

2. DS-BALLERORGIE
Nanostray lässt das Shoot-'em-Up-Genre wiederauferstehen.

3. MULTIMEDIA
Der Play-Yan macht den Game Boy 2006 zum MP3- und Videoplayer.

4. SCHNEEMÜTZEN
Die Klempner und Prinzessin Peach sind in *SSX On Tour* spielbar.

5. SK8BOARDING
Der neue Hawk wird Gebrauch vom DS-Wi-Fi-Service machen.

Flops

1. OH YUGI!
Yu-Gi-Oh! Destiny Board Traveler enttäuscht selbst Kartenfans.

2. WO SIND DIE SPIELE?
Nintendo hat bislang noch keine Revolution-Software angekündigt.

3. TV-ZWANG
Der Nintendo-Shooter *Geist* ist nur auf 60-Hz-Fernsehern spielbar.

4. ULTIMATIVE VERSPÄTUNG
Leider ist noch keine Testversion zu *Ultimate Spider-Man* eingetroffen.

5. SPÄTER ANPFIFF
Auch die DS-Testversion von *FIFA 06* ließ noch auf sich warten.

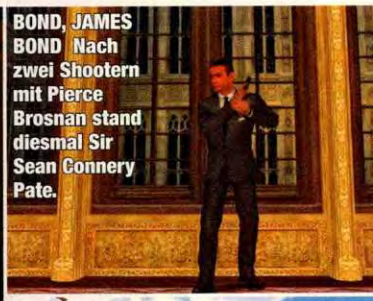
James Bond 007
Liebesgrüße aus Moskau

ACTION-ADVENTURE **Man lebt nur zweimal: Connery, übernehmen Sie!**

Keine Frage: Wenn der ultimative James-Bond-Darsteller gesucht würde, hätte niemand bessere Chancen als Sir Sean Connery. In der gleichnamigen EA-Versoftung des Lichtspiel-Klassikers *Liebesgrüße aus Moskau* schlüpft der Spieler in die Haut des mittlerweile grau melierten britischen Gentlemans. Die Lizenz zum Schießen musste Connery keineswegs aus Altersgründen abgeben: Wie anno 1963 bedient sich der MI6-Charmeur mehr als eines Dutzends Waffen und Gadgets, die das Agentenleben deutlich angenehmer machen. Ein Großteil der Q-Spielereien kam zwar erst in späteren Filmen zum Einsatz – beispielsweise die Laseruhr 1995 in *GoldenEye* –, aber das hält Electronic Arts nicht davon ab, den digitalen Connery mit zukünftigen Technologien arbeiten zu lassen. Neben dem Gameplay aus der Third-Person-Ansicht, das sich am Bond-Shooter *Alles oder nichts* orientiert, wartet der Retromix wieder mit Stealth- und Rennspiel-Elementen auf. Wie bereits im Vorgänger verlangsamt ihr im *Matrix*-Stil das Spielgeschehen, außerdem dürfen neuerdings die individuellen Fähigkeiten von Sir Sean Connery in Rollenspiel-Manier verbessert werden. Wie im Vorgänger wurde auch diesmal ein Deathmatch- und Turnier-Modus integriert. **(ck)**

Hersteller: Electronic Arts
Internet: www.electronic-arts.de
Termin: 17. November

FADENKREUZ Automatisch peilt Bond das gewünschte Ziel an.



BOND, JAMES BOND Nach zwei Shootern mit Pierce Brosnan stand diesmal Sir Sean Connery Pate.

ALARM FÜR COP 007 In den Fahrabschnitten geht es ordentlich zur Sache.

N-ZONE NEWSTICKER

+++ SCHNAPP DIR DEOXYS! In Kooperation mit McDonald's veranstaltet Nintendo bis Mitte Oktober die Pokémon Days. Neben der *Smaragd-Edition* wird dort das kommende GameCube-RPG *Pokémon XD* gezeigt. Außerdem haben Spieler die Möglichkeit, sich ein Aurora-Ticket zu sichern, mit dem das seltene Exemplar Deoxys gefangen werden kann. **+++ BONUS** In teilnehmenden Filialen der Fast-Food-Kette wird man zudem zwei exklusive Pokémon-Sammelkarten ergattern können. Weitere Informationen gibt es unter www.pokemon.de. **+++ WI-FI-TEST** Nintendo hat die Testphase des DS-Wi-Fi-Service eingeläutet. Auf der Nintendo-Website konnten PC-Benutzer einen Verbindungstest durchführen, um Informationen über die Verbindungsqualität an Nintendo zu übertragen. Als Gimmick wurden Teilnehmer mit einer Desktop-Uhr im *Animal Crossing*-Look belohnt. **+++ HERTZ-FLIMMERN** Nach *Metroid*

DEFIZITE Die Wagen sehen etwas karg aus, dafür gibt es ein Schadensmodell.

WINDSURFEN Nach Kirby vollführt auch Tails einen astreinen Airride!

Burnout Legends

RENNSPIEL **Ihr pfeift auf den Lappen? Ran an Burnout!**

Wenn sich die *Burnout*-Boliden auf der Straße einen Kleinkrieg liefern, hat die StVO vorübergehend ausgedient. Nach *Burnout Revenge* für PS2 und Xbox und einer PSP-Version bekommt nun auch der DS seine eigene Pistengaudi spendiert. Die ersten Screenshots verdeutlichen, dass Criterion am grundlegenden Gameplay festhält: Durch heftige Karambolagen, so genannte Takedowns, füllt sich eine Nitro-Leiste, die eurer Tachonadel noch einmal zusätzlichen Schub verleiht. Ihr dürft aber nicht nur zur Rushhour auf Punktejagd gehen, sondern mit euren Rußschleudern auch in Wäldern auf die Tube drücken. **(ck)**

Hersteller: Electronic Arts
Internet: www.electronic-arts.de
Termin: November

Sonic Riders

RENNSPIEL **Windsurfen ist was für Weicheier!**

Sonic hat seine Igelpfoten dermaßen abgewetzt, dass er nun auf ein anderes Fortbewegungsmittel umsteigen muss – so könnte man sich die Entstehung von *Sonic Riders* erklären. Dr. Eggmans Schergen haben der Igelbande wieder einmal den Chaos-Emerald abgeluchst und so entbrennt ein hitziges Airboard-Rennen, das in den bekannten Themenwelten angesiedelt ist. Bis zu vier Spieler wagen sich auf 16 mit Loopings und Sprungschanzen gespickte Rennpisten. Zwar gibt es keine Power-ups à la *Mario Kart*, dafür sorgt die hohe Geschwindigkeit für rasante Igel-an-Igel-Duelle zwischen den 17 Charakteren. **(ck)**

Hersteller: Sega
Internet: www.sega.de
Termin: 1. Quartal 2006

JETIX KIDS AWARDS

EVENT **Marcelinho gegen Kevin Kuranyi, DJ Bobo versus Eminem.**

Auf dem Bildschirm musste sich Mario bisher lediglich gegen Bösewicht Bowser durchsetzen, jetzt nimmt er es mit MegaMan auf. Allerdings finden die Scharmützel nicht in einem neuen Videospiel statt, sondern auf der Bühne von Europas größter Jugendmesse YOU, die vom 28. bis 30. Oktober in Berlin stattfindet. Am letzten Messetag veranstaltet der Pay-TV-Sender JETIX in Kooperation mit Nintendo eine ganz besondere Preisverleihung. Gesucht werden in acht Kategorien die Stars im Kinderzimmer: Behalten die *Unglaublichen* oder die *Madagascar*-Rasselbande die Oberhand? Wird die Retortenband NuPagadi von den Zuschauern zur besten Band gekürt oder geht der Preis an Juli? Welche DVDs stehen auf der Favoritenliste ganz oben und wer ist der coolste Sänger? Moderiert wird die Show am 30. Oktober um 13 Uhr von Erkan und Stefan. **(ck)**

Internet: www.jetixTV.de/awards
Termin: 30. Oktober, YOU (Halle 21B), 13 Uhr

HEISS Die Hot Banditoz werden auch dieses Jahr die Stimmung aufheizen.

GEWINNSPIEL **KARTEN FÜR LAU + 2 NINTENDO DS**

Wer nicht nur online über seine Favoriten abstimmen möchte, sondern auch bei der Übergabe der JETIX KIDS AWARDS live dabei sein möchte, für den haben wir etwas Besonderes vorbereitet. Gemeinsam mit JETIX veranstalten wir ein Gewinnspiel, bei dem es 10 Eintrittskarten und 2 Nintendo DS abzusahnen gibt. Viel Erfolg!

WIR VERLOSEN:
10 X EINTRITTSKARTEN ZUR BERLINER JUGENDMESSE YOU (o. Abb.)

2 X NINTENDO DS

Um teilzunehmen, schickt eine SMS mit dem Inhalt „nzone 14 Name Anschrift" an die 84 446 (z. B.: nzone 14 Martin Manski, Pikastr. 63, 60314 Frankfurt). Viel Erfolg!

D: 84 446;
€ 0,49/SMS für E-Plus, O2, Vodafone (inkl. € 0,12/SMS VF-D2-Transportanteil)
€ 0,61/SMS für T-Mobile, (inkl. € 0,12/SMS T-Mobile-Transportanteil)

CH: 9292; sfr 0,70/SMS
A: 0900 700 800; € 0,50/SMS

Oder schickt eine Postkarte an:
COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: nzone 14 Name Anschrift, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Einsendeschluss: 17. Oktober 2005

Prime 2: Echoes und der limitierten *Zelda*-Bonus-Disk wird auch *Geist* nur auf TV-Geräten lauffähig sein, die einen 60-Hz-Modus unterstützen. **+++ KAPITEL ZWEI** Namco hat einen Nachfolger des hierzulande erfolgreichen Rollenspiels *Baiten Kaitos* angekündigt. Die Handlung soll zwanzig Jahre nach der des Erstlings angesiedelt sein. **+++ REVOLUZZER** THQ wird Nintendos Revolution mit Software unterstützen. Das bestätigte Geschäftsführer Brian Farrell auf einem Presseevent. **+++ DIE XBOX 360 KOMMT!** Die neue Microsoft-Konsole wird am 2. Dezember 2005 erscheinen. US-Start ist bereits am 22. November, nach Japan kommt die Xbox 360 am 10. Dezember. **+++ FANTREFFEN 1** Am 19. November findet in Velbert die Nintendo-LAN-Party *Deutschland sucht den Super-Mario-Kart-Star* statt, bei der sich rund 100 Teilnehmer in der Disziplin *Mario Kart: Double Dash!!* messen. Informationen gibt es unter www.nintendo-lan.de **+++ FANTREFFEN 2** Das Wochenende zuvor ist Atari-Fans gewidmet: Bei der diesjährigen Auflage des Euro-Jag-Fests am 12. November in Kaarst bei Düsseldorf stehen die Konsolen Lynx und Jaguar im Vordergrund. Besucht die Webseite www.e-jagfest.de für weitere Infos zum Ablauf der Veranstaltung. **+++**

Nintendo Revolution

Die Zukunft des Spielens?

Die Katze ist aus dem Sack: Mithilfe von Sensoren führt Nintendo mit dem Revolution-Controller eine neue Dimension des Spielens ein.

Es ist Freitagvormittag, der 16. September, als Nintendo-Präsident Satoru Iwata eines der bestgehüteten Videospiel-Geheimnisse des letzten Jahres enthüllt: den Controller des Nintendo Revolution. Schon kurz vor Iwatas Rede war die Aufregung unter den anwesenden Journalisten groß, ein Gerücht hatte die Runde gemacht, nach dem Nintendo etwas zum Revolution bekannt geben würde. Und das Design des Controllers überrascht alle: In stylischem Weiß, wie bei Apple-Produkten, gleicht die Form einer Fernbedienung. Der Clou: Mithilfe zweier Sensoren, welche man in unmittelbare Nähe des Fernsehers stellt, kann der Controller dreidimensionale Bewegungen erkennen. Bewegt man den Controller nach links oder rechts, bewegt sich beispielsweise ein Fadenkreuz auf dem Bildschirm in die entsprechende Richtung. Gleiches gilt für Bewegungen nach oben oder unten. Der Controller erkennt sogar Bewegungen in die Tiefe des Raumes.

TECHNIK VOM FEINSTEN

Doch damit nicht genug. Der Revolution-Controller verfügt über eingebaute Neigunssensoren, welche erkennen, wie weit der Controller in eine Richtung geneigt ist oder ob er sogar gerade komplett umgedreht wird. Diese Technik kennen Game-Boy-Spieler bereits von den Titeln *Wario Ware Twisted* und *Yoshi's Universal Gravitation*. Für offene Münder sorgte vor allem ein Video, welches die Möglichkeiten des neuen Controllers verdeutlichen sollte. Hier sah man einen Jungen, der auf der Couch sitzt und bei einem Tennisspiel den Controller wie einen Tennisschläger schwingt, um den Ball über das Netz zu schlagen. In einer anderen Szene konnte man ein älteres Paar beobachten, das zu klassischer Musik den Controller wie einen Dirigentenstab führte. In weiteren Szenen wurde der Controller wie ein Drumstick für ein Schlagzeug verwendet, als Baseballschläger genutzt, wie eine Angel ausgeworfen, wie eine Taschenlampe geführt, als Lightgun eingesetzt und als Schwert im Kampf eingesetzt.

Für besonders viel Gelächter sorgte eine Szene, in der ein Mann den Controller wie einen Bohrer beim Zahnarzt einsetzte. Die Sensoren erkennen die exakte Position des Controllers im Raum.

SO STEUERN SICH REVOLUTION-SPIELE

Die Fähigkeiten des Controllers kommen einer Sensation gleich und sorgen weltweit für ungläubiges Staunen, da das Spielen, wie wir es kennen, für immer verändert werden könnte. Man stelle sich nur mal ein Adventure im Stil von *Monkey Island* auf dem Nintendo Revolution vor. Man würde durch das Zeigen mit dem Revolution-Controller einen Cursor über den Bildschirm steuern, Gegenstände anvisieren und untersuchen. In Action-Adventures wie bei *Zelda* würde man Link mit dem Analogstick ganz normal wie bisher bewegen. Kämpfe würden dann aber nicht mehr durch Knöpfchendrücken absolviert, sondern durch das Bewegen des Controllers. Man bewegt den Controller einfach in vorgefertigten Bahnen, welche man in einem Tutorial-Level erlernt, und führt so Schwertstreiche aus. Auch bei einem Titel wie *Resident Evil 4* würde sich ein völlig neues Spielerlebnis ergeben. So könnte man Leon in zukünftigen Spielen wie bisher mit dem Analog-Stick über den Bildschirm bewegen. Das Schießen auf die Gegner würde aber, anders als bisher, durch das Zeigen des Controllers auf den Feind erfolgen. Als Anhaltspunkt, damit man weiß, wo man hinschießt, dient ein Fadenkreuz – genau wie bei bislang bekannten Lightgun-Shootern. Nach einem ähnlichen Prinzip könnten in Zukunft Ego-Shooter auf dem Revolution ablaufen.

DESIGN-HINTERGRUND

Natürlich hatten viele Videospieler nach den vollmundigen Ankündigungen Nintendos erwartet, dass der Revolution-Controller ungewöhnlich sein würde. Aber es hat wohl niemand damit gerechnet, dass der Controller so radikal anders ist. Das Fernbedienungs-Design mag auf so manchen Videospieler auf den ersten Blick abschreckend wirken, doch Nintendo hat das Aussehen des Controllers mit voller Absicht gewählt. Nintendo möchte mehr Leute ansprechen als bisher. Man möchte die Leute zum Spielen bewegen, die sich bislang noch nicht für Videospiele begeistern. Deshalb hat Nintendo das Design des Controllers einem Gegenstand angepasst, den jeder kennt und mit dem jeder umgehen kann: einer Fernbedienung. Darüber hinaus stellte Nintendo die so genannte „Nunchaku"-Erweiterung vor, einen Analog-Stick, den man an die Unterseite des Revolution-Controllers andocken kann. Wie Satoru Iwata bekannt gab, denkt Nintendo darüber nach, den Re-

FARBENSPIELE Der Controller wird in vier Farben erhältlich sein.

„Revolution wird das Spielen komplett verändern"

Kurz nach der Präsentation des Revolution-Controllers stand uns Bernd Fakesch, der General Manager von Nintendo Deutschland, für ein Interview zur Verfügung.

N-ZONE *Welche Philosophie steckt hinter dem Controller?*

Bernd Fakesch: Zu den Grundsätzen der Nintendo-Philosophie gehört es seit über 20 Jahren, neue Hardware erst dann auf den Markt zu bringen, wenn sie den Videospielern wirklich auch neue, nie erlebte Spielerfahrungen bietet. Eben darum wird auch der neue Controller für die kommende Konsole „Revolution" nichts weniger als revolutionär sein. Er wird unsere Art des Videospielens komplett verändern. Der Grundgedanke – oder wenn Sie so wollen: die Philosophie – dahinter ist Folgendes: Die Handhabung des Controllers mit nur einer Hand sollte so intuitiv und einfach sein wie die einer Fernbedienung. So können auch Menschen, die noch nie etwas mit Videospielen zu tun hatten, selbst komplizierte Bewegungsabläufe steuern, ohne zu üben oder lange nachzudenken. Um es an einem ganz konkreten Beispiel zu verdeutlichen: Wenn Ihre Spielfigur auf dem Bildschirm mit dem Schwert kämpfen muss, dann schwingen auch Sie Ihren Revolution-Controller ganz einfach wie ein Schwert und Ihre Bewegungen werden sofort auf das Spiel übertragen.

N-ZONE *Wie darf man sich das Spielen von SNES- oder N64-Spielen vorstellen?*

Bernd Fakesch: Der Controller ist auch für die schon bestehenden Nintendo-Titel optimal geeignet. Sinn und Zweck der neuen Steuerungstechnik ist es ja, das Gameplay extrem zu vereinfachen – und genau das tut er. Wir haben nach ausgiebigen Tests festgestellt, dass die Spieler sogar bei Titeln, die ihnen schon lange bekannt sind, besser mit dem neuen Controller zurechtkommen als mit den alten. Dazu kommt die von Ihnen schon erwähnte „Nunchaku"-Erweiterung, die über einen herkömmlichen Joystick verfügt. Und für die absoluten Traditionalisten entwickeln wir derzeit auch noch einen klassischen Controller, der eine Steuerung auf herkömmliche Art erlaubt.

N-ZONE *Ist das Design des Revolution-Controllers schon final?*

Bernd Fakesch: Das Design des Revolution-Controllers ist noch nicht final. Es werden sich am äußeren Erscheinungsbild eventuell noch ein paar Details ändern.

N-ZONE *Werden alle Revolution-Spiele über den Revolution-Controller spielbar sein?*

Bernd Fakesch: Wie gesagt: Der neue Controller unterstützt alle Nintendo-Spiele, die alten wie die neuen. „Revolution" wird aber auch über vier Nintendo GameCube-Buchsen verfügen, sodass die Spieler ganz nach Wunsch auch weiterhin ihre GameCube-Controller oder den Wavebird nutzen können.

N-ZONE *Der Revolution-Controller unterscheidet sich von den eher traditionellen Controllern der PlayStation 3 und Xbox 360. Muss man sich von einigen Multiplattform-Titeln verabschieden, da es zu aufwendig und teuer wäre, diese auf den Revolution-Controller anzupassen?*

Bernd Fakesch: Diese Gefahr besteht nicht. Zum einen ist die neue Steuerungstechnik so konzipiert, dass Drittanbieter sie sehr einfach für ihre Multiplattform-Titel adaptieren können. Zum anderen: Wie „Revolution" selbst ist auch der neue Controller abwärtskompatibel bis hin zum NES. Das heißt: Er ist für jede vorangegangene Controller-Technik geeignet.

N-ZONE *Wie waren die Reaktionen der Dritthersteller?*

Bernd Fakesch: Ob sie nun Konami, Sega, EA, Activision, THQ oder Ubisoft heißen – sie waren durchweg begeistert. Und zwar umso mehr, je länger sie sich mit dem neuen Controller beschäftigt haben. Die Entwickler haben sofort begriffen, dass sich mit dieser Technik völlig neuartige, nie da gewesene Spielkonzepte realisieren lassen. Insbesondere Spiele, bei denen Bewegungen im dreidimensional animierten Raum nötig sind, werden enorm von der Verbesserung des Gameplay profitieren.

N-ZONE *Vielen Dank, dass Sie so kurzfristig für uns Zeit hatten.*

1 EIN- UND AUSSCHALTER: Hiermit schaltet ihr eure Revolution-Konsole aus.

2 DIGI-KREUZ: Dient unter anderem zum Navigieren in Menüs. Es können aber auch zusätzliche Funktionen, wie beispielsweise das Auswählen der Visor-Modi bei *Metroid Prime*, auf das Digi-Kreuz gelegt werden.

3 A-KNOPF: Er ist, wie schon beim GameCube, größer als die anderen Knöpfe und soll als einer der Haupteinsatz-Knöpfe genutzt werden.

4 A- und B-KNOPF: Diese beiden Knöpfe befinden sich am unteren Ende des Controllers und sind deutlich kleiner als der A-Knopf. Bedient man den Controller hochkant wie eine Fernbedienung, sind diese wohl kaum einsetzbar, da sie schlecht zu erreichen sind. Legt man den Controller dagegen auf die Seite, erhält man ein perfektes NES-Pad. Dies ist praktisch, wenn man sich einen NES-Klassiker heruntergeladen hat.

5 SELECT-/HOME-/START-KNOPF: Select und Start wanderten in die Mitte des Controllers. Die Funktion des Home-Knopfes ist noch unbekannt, dürfte aber mit dem Download der Spiele zu tun haben.

6 LEUCHTDIODEN: An diesen Lampen erkennt ihr, welchen Controller ihr gerade in der Hand haltet. Die Zahlen 1 bis 4 lassen darauf schließen, dass sich vier Funkcontroller an den Revolution anschließen lassen.

7 ADD-ON-ANSCHLUSS: An der Unterseite des Controllers lassen sich weitere Add-ons anstöpseln. Nintendo zeigte bereits das Analogstick-Add-on, die so genannte „Nunchako"-Erweiterung. Vorstellbar ist auch eine Mikrofon-Erweiterung. Spiele à la *Singstar* wie auf der PlayStation 2 wären dann kein Problem.

8 B-KNOPF: Auf der Rückseite des Controllers findet ihr den B-Knopf, den man wie den Z-Knopf des N64 bedienen kann.

9 BATTERIEKLAPPE: Wie bei einer normalen Fernbedienung befinden sich in diesem Fach die Batterien. Nintendo hat noch keine genauen Angaben gemacht, ob der Controller über einen eingebauten Akku verfügt. Dem Aussehen nach funktioniert der Controller mit normalen Mignon-Batterien.

Wie der **Revolution-Controller** das Spielen verändern kann …

Der Revolution-Controller bietet dank 3D-Sensoren den Spielern die Möglichkeit, Bewegungen in ein Spiel einzubinden. Nintendo veröffentlichte hierzu einen Trailer, der verschiedene Möglichkeiten demonstrieren soll. Wir haben die Szenen aus dem Trailer genommen und verschiedenen Spielen zugeordnet, sodass ihr euch ein besseres Bild vom Revolution-Controller machen könnt. Die Pfeile verdeutlichen, in welche Richtung die Leute den Revolution-Controller gerade bewegen. Es handelt sich nur um Beispiele, teilweise von älteren Spielen, die nur die Einsatzmöglichkeiten des Controllers aufzeigen sollen.

ANGELSPIELE | Der Trailer zeigt einen Großvater mit seinem Enkel beim Angeln. Der Großvater bewegt seinen Controller nach oben, als ob er einen Fisch am Haken hätte, den er aus dem Wasser ziehen möchte.

ADVENTURE | Bei einem Spiel wie *Luigi's Mansion* könnte der Revolution-Controller als Taschenlampe dienen. Man zeigt einfach auf dem Fernseher an die Stelle im Spiel, welche man beleuchtet haben möchte.

PARTY-SPIELE | Im Video nutzen die Mädels den Controller als Fliegenklatsche. Dies könnte auch ein Minispiel der *Mario Party*-Reihe sein. Wir erwarten, dass zahlreiche Spiele EyeToy-ähnlicher werden.

10 ANSCHLUSS: Die Nunchako-Erweiterung ist über ein Kabel mit dem normalen Controller verbunden.

11 ANALOG-STICK: Mit dem Analogstick lassen sich Spiele wie bisher mit einem „gewöhnlichen" Controller steuern. Mithilfe des Analogsticks kann der Spieler seinen virtuellen Charakter normal bewegen und mithilfe der 3D-Sensoren eine Bewegung in ein Spiel umsetzen (siehe auch Spielebeispiele unten „Wie der Revolution-Controller das Spielen verändern könnte …").

12 Z1 UND Z2: An der Oberseite der Nunchaku-Erweiterung befinden sich noch zwei Z-Buttons.

volution-Controller inklusive der „Nunchaku"-Erweiterung auszuliefern.

Doch eine Frage drängt sich beim Revolution-Controller auf, der einen ganz anderen Ansatz als bisherige Controller bietet: Wie gut wird der Drittthersteller-Support? Ein neuer *Tony Hawk*- oder *Need for Speed*-Titel muss sowohl auf der Xbox 360 als auch auf der PlayStation 3 sowie auf dem Nintendo Revolution ohne übermäßig großen Anpassungsaufwand programmierbar sein. Gerade in der Drittthersteller-Unterstützung sehen Kritiker den größten Schwachpunkt des Revolution-Controllers. Sie befürchten, dass Titel mit einer komplexen Steuerung nicht auf den Revolution-Controller übertragbar sind. Aber auch auf solche Stimmen hat Nintendo eine Antwort. So entwickelt man derzeit einen traditionellen Controller, mit dem man Spiele auf die bislang bekannte Art steuern kann. Angeblich soll dieser Controller das Beste aus beiden Welten vereinen, denn man wird den jetzt vorgestellten Revolution-Controllern in diesen traditionellen Controller einsetzen können. So ist die 3D-Steuerung weiterhin möglich. Was Nintendo bislang noch nicht gezeigt hat, waren Spiele. Dies dürfte auch hauptverantwortlich für die skeptischen Stimmen sein, da man noch nicht wirklich weiß, wie gut die 3D-Controllmöglichkeiten des Controllers in ein Spiel umgesetzt werden können. Wozu Nintendo auch weiterhin schwieg, ist die Leistungsfähigkeit der Revolution-Konsole. Wir wissen nach wie vor nicht, über welche grafischen Fähigkeiten der Revolution im Vergleich zu Xbox 360 und PlayStation 3 verfügt.

BEEINDRUCKT WAREN SIE ALLE

Die Entwickler zeigten sich jedefalls vom Revolution-Controller beeindruckt. Nintendo veröffentlichte Statements von Kawazu Akitoshi, welcher bei Square-Enix unter anderem für *Final Fantasy I & II* zuständig war, und von *Metal Gear Solid*-Schöpfer Hideo Kojima. „Das Erste, was mir in den Sinn kam, als ich den Controller gesehen habe, war: Man soll in Zukunft Spiele mit nur einer Hand steuern? Das ist ein mutiger Ansatz. Aber es ist einfach toll, seine Arme und Hände für ein Videospiel zu bewegen, und das positive Gefühl, das dabei entsteht, ist viel besser als alles, was ich mir vorgestellt habe", so Akitoshi. Auch Hideo Kojima war sehr beeindruckt. „Ihr habt es geschafft – das war mein erster Eindruck. Ich war total von den Socken und positiv überrascht. Der Controller ist sehr komfortabel und bietet nach über 20 Jahren endlich etwas völlig Neues im Controller-Bereich", lautet das Urteil des *MGS*-Schöpfers. Doch ob die Leute den Controller nun mochten oder nicht, Nintendo schaffte es, einen massiven Eindruck zu hinterlassen.

FABIAN SLUGA

SPORT-SPIELE | Auch in Sportspielen könnte der Controller eingesetzt werden. Statt bei einem Tennisspiel auf einen Knopf zu drücken, um den Ball zu schlagen, bewegt ihr in Zukunft den Controller wie einen Tennisschläger.

SHOOTER | Der Controller kann standardmäßig als Lightgun eingesetzt werden. So könnt ihr durch simples Zeigen auf den Bildschirm ein Fadenkreuz bewegen und mittels der Buttons auf der Unterseite des Controllers feuern.

MUSIKSPIELE | In Musikspielen könnte man den Controller wie einen Taktstock durch die Luft schwingen. Dies könnte auch in anderen Genres (siehe Bild unten: *Zelda: The Wind Waker*) eingesetzt werden.

ACTION-ADVENTURES | Der Trailer zeigt eine Szene, in der ein Spieler seinen Controller wie ein Schwert einsetzt. Die Sensoren erkennen, in welche Richtung der Spieler „sein Schwert" bewegt.

Das sagen **die Hersteller**

Wir haben uns bei einigen großen Publishern sowie dem Entwickler-Team Shin'en (letzte Spiele: *Biene Maja: Süßes Gold* (GBA) und *Nanostray* (Nintendo DS)) umgehört und sie nach ihrer Meinung zum Nintendo Revolution befragt.

1. *Jetzt, wo der Controller vom Nintendo Revolution enthüllt wurde, was denken Sie über die neue Konsole?*
2. *Die Einzigartigkeit des Controllers und seine Features könnten es schwierig machen, Multiplattform-Titel auf den Revolution umzusetzen. Wie sehen Sie das und wie wird Ihr Unternehmen die neue Nintendo-Konsole unterstützen?*

Name **Martin Lorber** Alter **38** Unternehmen **Electronic Arts** Position **Head of PR Germany**

1. Die neue Konsole von Nintendo verspricht sehr innovativ zu werden. Das besondere Konzept ist einerseits eine Herausforderung an unsere Studios, bewährte Ideen an die neuen Steuerungsmöglichkeiten anzupassen. Andererseits bietet es aber auch die Möglichkeit für ganz neue Spielideen. Wir sind sicher, dass die Studios die Möglichkeiten voll ausschöpfen werden.

2. Electronic Arts wird seiner Tradition als Multiplattformhersteller treu bleiben und selbstverständlich auch die neue Nintendo-Konsole unterstützen.

Name **Niels Bogdan** Alter **34** Unternehmen **Ubisoft** Position **Head of PR**

1. Als ich den Controller zum ersten Mal gesehen habe, war ich schon überrascht, aber auch beeindruckt. Nintendos Versprechen, die Art, wie wir spielen, zu verändern, wird durch den innovativen Controller vorangetrieben. Nintendos Herangehensweise unterscheidet sich, es bleibt seiner Philosophie „Spielen für Spielliebhaber" treu – eine Philosophie, die sicher viele Spieler mögen. Wir hoffen, dass Revolution erfolgreich sein wird. Als ein Veteran unter den drei Plattformherstellern kann Nintendo aus einem starken Katalog mit großen Marken schöpfen, was sicher eine gute Idee ist.

2. Ubisoft hat in der Vergangenheit immer die Nintendo-Heim- oder Handheld-Konsolen unterstützt und wir werden diese Politik auch beim Revolution fortsetzen. Natürlich wird der Controller die Kreation von Spielen in eine andere Richtung lenken als die, die wir in Zukunft vermutlich für andere Plattformen entwickeln. Ubisofts Philosophie war es immer, die Vorteile der verschiedenen Plattformen zu nutzen, um optimale Spielerlebnisse zu kreieren. Aktuell befinden wir uns im Prozess, alle Optionen für die Entwicklung auf Revolution zu studieren.

Name **Martin Sauter** Alter **31** Unternehmen **Shin'en** Position **Lead Artist**

1. Nintendos Nextgen-Konsole bietet als Einziges der drei neuen Systeme wirkliche neue Möglichkeiten für den Entwickler. Sonys PS3 und die Xbox 360 scheinen mir mehr eine konsequente Weiterentwicklung des Vorläufers, vor allem in Bezug auf die Leistungsfähigkeit, Es hängt aber natürlich von den Spielen selbst ab. Ich bin aber sicher, dass die ersten Launchtitel gleich andeuten werden, dass neue bzw. alte (verlorene) Zielgruppen wieder erschlossen werden können. Ob der Hardcore-Gamer sich mit den neuen Möglichkeiten anfreunden wird, muss sich zeigen. Ich selbst bin jedenfalls ein großer Fan von Nintendos Mut, mit wirklichen Innovationen etwas zu bewegen.

2. Da der Controller auch alle Merkmale eines regulären Controllers bieten soll, scheint mir die Portierbarkeit kein wirkliches Problem. Außerdem kann ich mir vorstellen, dass bereits zum Launch ein „regulärer" Controller als Zusatzhardware in den Märkten angeboten wird. Shin'en ist auf Handheld-Entwicklung spezialisiert. Daher beobachten wir die Entwicklung momentan mehr von der „Zuschauerperspektive".

Name **Wolfgang Ebert** Alter **35** Unternehmen **Konami of Europe** Position **European PR Manager**

1. Eine neue Konsole bietet Konami prinzipiell mehr Raum für neue Software-Veröffentlichungen. Wir wollen unsere Inhalte einem möglichst großen Publikum anbieten und begrüßen deswegen die neuen Impulse, die eine Konsolenveröffentlichung mit sich bringt. Ich persönlich befürworte die frischen Ideen, die Nintendo hier umsetzt. Der Kern eines jeden Spiels ist nun mal Spaß und Unterhaltung – und dazu ergeben sich vielfältige Möglichkeiten. Eine ausgewiesene Simulation, wie wir sie zum Beispiel mit *Pro Evolution Soccer* bieten, verlangt jedoch mehr Bedienoptionen, die der Controller nach meiner heutiger Einschätzung nicht bietet.

2. Vollkommen richtig: Eine Einzigartigkeit einer Konsole ist kontraproduktiv zu Umsetzungen von anderen Systemen. Der Innovationssegen ist somit zugleich ein Fluch und nur mit einer weiten Verbreitung der Hardware oder recht vielfältigen Anpassungsoptionen zu vermeiden. Bislang gibt es noch keine konkreten Ankündigungen von Konami of Europe.

Umfrage-**Ergebnisse**

Unter www.n-zone.de haben wir euch einige Fragen zu zentralen Punkten gestellt:

Wie wichtig ist dir die Grafik in Spielen?

- **29%** Sehr wichtig. Ohne eine Top-Optik macht mir ein Spiel deutlich weniger Spaß.
- **71%** Grafik ist nicht alles, der Spielspaß zählt.

N-ZONE -Kommentar: Interessant. Selbst wenn der Revolution nicht so leistungsfähig wie Xbox 360 und PlayStation 3 sein sollte, könnten unsere Online-User anscheinend damit leben, denn 71 % finden, dass Grafik nicht alles ist.

Wirst du dir den Revolution-Controller kaufen?

- **26,3%** Das weiß ich jetzt noch nicht.
- **68,6%** Ja, auf jeden Fall.
- **5,1%** Nein, gefällt mir gar nicht.

N-ZONE -Kommentar: Für die überwältigende Mehrheit unserer Online-User steht bereits jetzt fest, dass sie sich den Revolution kaufen werden.

Wie ist dein erster Eindruck vom Revolution-Controller?

- **35,9%** Ich halte das Konzept für gut, warte aber mit einer endgültigen Meinung noch.
- **50,4%** Der Controller rockt alles weg!
- **13,7%** Ist doch der letzte Mist. Wie sollen da Multiplattform-Titel funktionieren?

N-ZONE -Kommentar: Nur 14 Prozent unserer Online-User sind skeptisch, ganze 50 Prozent hat Nintendo bereits jetzt von den Fähigkeiten des Controllers überzeugt.

Wie gefällt dir das Design des Revolution-Controllers?

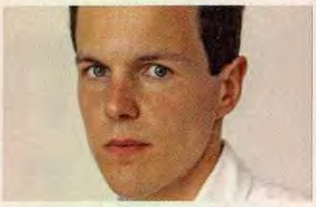
- **16,3%** Gefällt mir überhaupt nicht, sieht doch aus wie eine Fernbedienung.
- **56,6%** Einfach stylisch, einfach genial!
- **27,2%** Es geht so.

N-ZONE -Kommentar: Relativ eindeutig fällt die Design-Frage aus: 57 Prozent sind vom stylischen Apple-Weiß des Controllers sowie der Form angetan.

Name **Paul Ashcroft** Alter **27** Unternehmen **THQ Entertainment GmbH** Position **Marketing Director**

1 Wir sind äußerst gespannt auf Nintendos neue Konsole – so wie die gesamte Spielergemeinde. Aber trotz der aktuellen Enthüllung wissen wir noch nicht genug über die Fähigkeiten und das Potenzial, um zu beurteilen, wo der Revolution später stehen wird. Nintendo hatte aber schon immer eine eigene Vorstellung von Entertainment und verfolgt konsequent die eigene Philosophie bei der Entwicklung von Hardware und Software. Daher bin ich sehr zuversichtlich, dass es auch in Zukunft genug Platz für drei konkurrierende Spielkonsolen geben wird, solange sie sich alle deutlich voneinander unterscheiden. Ich glaube an den Nintendo Revolution und bin mir sicher, dass er wie alle Nintendo-Plattformen seinen Platz im Markt finden wird.

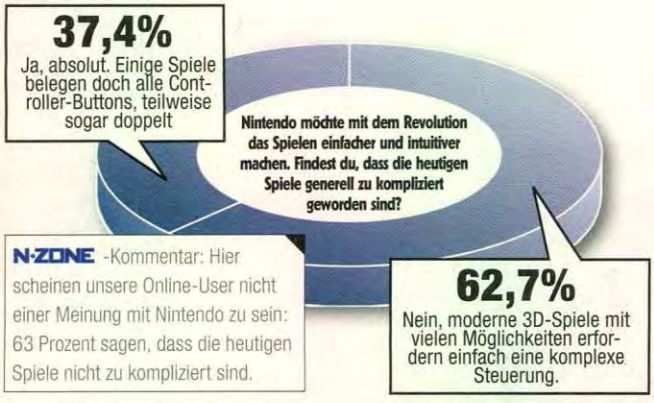
2 Die Einzigartigkeit eines Produktes prädestiniert es immer für Exklusivität, was auch Nintendos aktuelle Handheld-Plattform, der Nintendo DS, bestätigt. Mit seinen speziellen und innovativen Möglichkeiten wie dem Touchpad und dem Dual-Screen sind die Spiele speziell für diese Features entwickelt. Allerdings schließt das nicht automatisch die Portierung auf andere Plattformen aus. Wir müssen aber definitiv noch mehr über den Revolution als die Einzigartigkeit des Controllers erfahren, ehe wir uns hierzu festlegen können. Wir freuen uns aber bereits sehr auf die „revolutionäre" Plattform und das damit verbundene weitere Marktpotenzial.



Name **Fabian Döhla** Alter **27** Unternehmen **SEGA** Position **PR Manager**

1 Einer der Hauptansätze der Revolution, neben den Core-Gamern auch den Massenmarkt zu erreichen, ist altbekannt. Viele Firmen und Formate sind mit diesem Vorhaben entweder gescheitert oder mussten ihre Erwartungen, was neue bzw. unerschlossene Zielgruppen angeht, gehörig zurückschrauben. Dank des neuen, einer normalen Fernbedienung ähnelnden Controllers könnte Nintendo genau dieser Schritt gelingen: Vorher spielfremde Konsumenten interessieren sich plötzlich für Games! Das wäre für die Spieleindustrie sehr begrüßenswert, denn allen für die Revolution entwickelnden Software-Publishern würde sich so ein neuer Markt mit enorm hohem Wachstumspotenzial eröffnen.

2 Nintendo gilt seit jeher als ein außergewöhnlich innovatives und visionäres Unternehmen. Auch SEGA pflegt als einer der ältesten Unterhaltungssoftware-Konzerne ähnliche Philosophien und legt größten Wert auf Innovation und Kreativität. Daher empfinden wir den Mehraufwand, den der Revolution-Controller etwa bei Multiplattform-Titeln, aber auch extra dafür designten Spielen mit sich bringen kann, nicht als Problem, sondern vielmehr als Vorteil: Er ermöglicht neue Spielansätze, eröffnet neue Zielgruppen und bietet eine komplett neue Dimension an Kreativität. Die Spieler auf der ganzen Welt dürfen sich auf nie zuvor dagewesene Spielerlebnisse und -erfahrungen freuen und nicht wenige davon werden aus dem Hause SEGA kommen!



N-ZONE -Kommentar: Hier scheinen unsere Online-User nicht einer Meinung mit Nintendo zu sein: 63 Prozent sagen, dass die heutigen Spiele nicht zu kompliziert sind.

Wenn auch ihr eine Meinung zum Nintendo Revolution habt, dann schreibt uns doch an redaktion@n-zone.de. Die interessantesten Meinungen werden wird in der nächsten **N-ZONE** veröffentlichen.

Das denken **wir**

Auch in der Redaktion löste der Revolution-Controller kontroverse Diskussionen aus. Lest unsere Meinungen hier:

Hans Ippisch, 35, Redaktionsdirektor:
Wenn es eine Firma gibt, die stets versucht, die Spielebranche weiterzubringen, dann ist es definitiv Nintendo. Stellvertretend seien hier die innovative Rumble-Technik, Game-Boy-Kamera & -Printer, der gefloppte Virtual Boy oder die mit Touchscreen und Spracheingabe-Feature ausgestattete Nintendo-DS-Konsole genannt. Der Weg, den man nun beim Nintendo Revolution einschlagen will, macht dem Konsolennamen alle Ehre. Ob es wirklich funktioniert, muss die Praxis zeigen. Ich war beim Nintendo DS zuerst ebenfalls skeptisch – und am Ende begeistert. Der Mut von Nintendo ist definitiv bemerkenswert und wird hoffentlich diesmal belohnt.

Fabian Sluga, 25, leitender Redakteur:
Ich habe eine andere Meinung als Udo und Heinrich. Warum soll es für videospielunerfahrene Menschen, wie beispielsweise meine Eltern, schwieriger oder ungewöhnlicher als mit einem GameCube- oder PS2-Controller sein, mit einem fernbedienungsähnlichen Gegenstand zu spielen, den sie schon von ihrem Fernseher kennen? Die Fernbedienung nehmen sie wenigstens mal in die Hand, einen GameCube-Controller würden sie nicht mit der Kneifzange anpacken. Es ist nun mal so, dass videospielunerfahrene Menschen häufig eine Scheu vor Controllern haben, weil sie zu kompliziert zu bedienen sind oder man sie einfach nicht kennt. Sonys controllerloses Kameraspektakel EyeToy ist nicht umsonst so erfolgreich. Und ich sehe es nicht so, dass Nintendo zig Millionen Hardcore-Spieler vernachlässigt. Viele Spiele lassen sich meiner Meinung nach auch ohne großen Aufwand auf den Revolution-Controller übertragen. Und falls sich ein Hersteller entscheidet, die besonderen Steuermöglichkeiten des Revolution-Controllers nicht auszunutzen, wertet das diese Version gegenüber den anderen Konsolenversionen (Xbox 360 und/oder PS 3) dann ab?

Udo Crnjak, 27, Redakteur:
Ich persönlich finde Nintendos Controller-Konzept in vielerlei Hinsicht sehr gut. Optisch ist das „revolutionäre" Steuergerät richtig schick und stylisch. In Sachen Handhabung freue ich mich auf die vielfältigen Verwendungsmöglichkeiten und das völlig neue Spielgefühl. Speziell Ego-Shooter stelle ich mir sehr gut mit dem neuen Controller-Duo vor. Allerdings denke ich auch, dass es für Nintendo schwer wird, die breite Messe anzusprechen. Darüber hinaus müssen viele Videospieler erst für eine solche Neudefinierung ihres Hobbys sensibilisiert werden. Einige müssen erst begreifen, wie andersartig sich Videospiele in Zukunft steuern und anfühlen werden – zumindest bei Nintendo-Produkten. Das Entscheidende dabei wird das Spieleangebot von Nintendo und den Drittherstellern sein.

Heinrich Lenhardt, 40, USA-Korrespondent:
Bevor ich nicht selber den Revolution-Controller in der Hand gehalten und das eine oder andere fertige Spiel damit bedient habe, gilt der Vorbehalt „Grau ist alle Theorie". Aber wenn ihr denkt, dass schon der Third-Party-Support für den GameCube dürftig war, dann stellt euch lieber auf so richtig magere Revolutions-Jahre ein. Der Fernbedienungs-Pointer ist so eigen, dass im Zeitalter der Risikominimierung viele unabhängige Spielefirmen erst mal abwarten und lieber „einfache" PS3/360-Versionen machen werden. Nintendo redet dieser Tage gerne von neuen Zielgruppen, vergisst dabei aber die zig Millionen Spieler, die mit Präzision und Komfort gängiger Gamepad-Controller glücklich und zufrieden sind.

Warren Harrod, 36, Japan-Korrespondent:
Als Nintendo den Nintendo DS ankündigte, war die erste Kritik relativ negativ. Es war etwas völlig Neues und viele Spieler konnten nicht verstehen, wie der DS eingesetzt werden könnte, um bessere Spiele zu ermöglichen. Ich glaube, dass das auch das Problem Revolution-Controller ist. Solange Nintendo noch keine Spiele gezeigt hat, verstehen die Leute nicht, wie es funktionieren soll. Aber meiner Meinung nach wird der Revolution das Spielen, wie wir es kennen, verändern. Auf der Tokyo Game Show war nicht übermäßig viel Aufregung um PlayStation 3 und Xbox 360 zu spüren. Viele Leute kamen überein, dass die gezeigten PlayStation-3- und Xbox-360-Titel zwar über eine tolle Grafik verfügen, die Spiele aber nur Altbekanntes bieten. Allerdings gibt es auch viele Leute, die hinsichtlich des Revolution-Controllers skeptisch sind. Nintendo wird diesen Spielern beweisen müssen, dass der Revolution-Controller wirklich in Spielen funktioniert und das Spielen besser macht.

IM DETAIL:
1. **Kopfhörerausgang**
2. **Lautstärke- und Helligkeitsregler**
3. **Modulschacht**
4. **Lautsprecher**

Game Boy Micro

Nintendos neues Handheld im Praxistest. **Ist es sein Geld wert?**

Er sieht ausgesprochen gut aus, verfügt über Traummaße und verdreht technikversierten Männern den Kopf: Die Rede ist vom Game Boy Micro, dem neuen Stern an Nintendos Handheld-Himmel, der ab dem 4. November zu einem Preis von 99 Euro im Handel erhältlich ist. Die Basis-Version des Game Boy Micro wird mit Coverschalen in den Farben Pink, Green, Blue und Silver ausgeliefert. Unter der stylischen Schale verbirgt sich der Technik-Kern eines Game Boy Advance. Somit könnt ihr auf dem Game Boy Micro alle Titel abspielen, welche auf dem Game Boy Advance und dem Game Boy Advance SP funktionieren. Das Gehäuse besteht, mit Ausnahme der austauschbaren Plastik-Frontschalen, aus solidem Metall und fühlt sich angenehm an. In der Mitte des Handhelds befindet sich wie schon beim Game Boy Advance das Display. Dieses ist beim Game Boy Micro mit zwei Zoll zwar deutlich kleiner als bei seinen Vorgängern, im Spielbetrieb fällt dies jedoch nicht negativ auf, da das Spielgeschehen immer noch groß genug ist, die Pixel feiner aufgelöst sind und die Grafiken dank einer exzellenten Hintergrundbeleuchtung so scharf und bunt wie nie zuvor erstrahlen. Die Hintergrundbeleuchtung ist deutlich heller als die Frontbeleuchtung des Game Boy Advance SP und reicht fast an das Niveau von Sonys PSP heran. Deshalb hat der Game Boy Micro auch deutlich weniger Probleme mit direkter Sonneneinstrahlung als seine Vorgänger. Eine aufgemotzte Grafik mit zusätzlichen 3D-Spielereien oder einer Grafik auf Nintendo-DS-Niveau braucht ihr aber nicht erwarten, den an der technischen Leistungsfähigkeit des Game Boy Micro wurde im Vergleich zu den direkten Vorgängern ja nicht geschraubt.

STYLE VS. BEDIENUNG

Die Verarbeitung des Handhelds wirkt hochwertig. Das Digikreuz arbeitet sehr präzise und auch die A- und B-Buttons lassen sich sehr gut bedienen. Weniger

PRAKTISCH Durch das Drücken eines spitzen Gegenstandes auf diese **Punkte** kann man die Oberschale des Game Boy Micro entfernen.

SCHÖNHEITSFEHLER Die **Druckpunkte** der L- und R-Tasten liegen sehr weit auf der Oberseite des Game Boy Micro. Wenn man die Tasten zu weit an den Ecken berührt, funktionieren sie nicht.

* GB Micro und GBA SP in Orginalgröße

GRÖSSENVERGLEICH Der Game Boy Micro ist deutlich kleiner als der Game Boy Advance SP, wie man hier erkennen kann. Das Display des Game Boy Advance SP ist größer, allerdings auch etwas dunkler. Bei zu großer Helligkeit spielt es sich mit dem GB Micro besser.

LECKER Für Fotoaufnahmen konnte Nintendo das Modell Eva Padberg gewinnen. Hier seht ihr die vier zum Start verfügbaren GB-Micro-Farben. Der GB Micro verfügt übrigens über keine separate Anschlussmöglichkeit für ein Linkkabel, um Mehrspieler-Titel zu zocken. Nintendo sucht derzeit aber fieberhaft nach einer Lösungsmöglichkeit für dieses Problem.

gut gelungen sind die L- und R-Knöpfe, da sich der Druckpunkt der Tasten nicht wie beim Game Boy Advance SP genau an den Ecken des Handhelds befindet, sondern auf der Oberseite. Dadurch muss man mit den Fingern immer etwas umständlich von oben auf die Knöpfe drücken. Der Game Boy Micro verfügt über einen Mono-Lautsprecher, der allerdings selbst auf maximaler Lautstärke recht leise ist. Da man unterwegs in der Regel jedoch mit Kopfhörerb spielt, welche sich jetzt übrigens ohne Adapter wie noch beim Game Boy Advance SP direkt an den Game Boy Micro anschließen lassen, fällt dieser Schwachpunkt nicht so stark ins Gewicht. Genau wie beim Game Boy Advance SP und beim Nintendo DS verfügt der Game Boy Micro über einen eigenen Akku, der rund zwölf Stunden hält, bei maximaler Lautstärke und Helligkeit aber deutlich kürzer. Wenn der Akku zur Neige geht, signalisieren die blinkenden Start- und Select-Tasten unter dem Bildschirm, dass man das Ladegerät anschließen sollte. Insgesamt ist der Game Boy Micro ein sehr stylisches Handheld. Wer auf das kleine und schicke Design des Game Boy Micro verzichten kann und schon einen Game Boy Advance SP besitzt, braucht jedoch nicht auf Nintendos neues Gerät umzusteigen. Besitzer des alten Game Boy Advance ohne Hintergrundbeleuchtung können über einen Kauf nachdenken. Für diese ist allerdings auch der (teurere) Nintendo DS eine Alternative, der neben den Game-Boy-Advance-Spielen auch DS-Titel abspielt.

FABIAN SLUGA

INFO WISSENSWERTES

PRO
- Geniales Display
- Stylisch und klein
- Ultraleicht (83 Gramm)
- Hat weniger Probleme mit direkter Sonneneinstrahlung
- 12 austauschbare Cover-Schalen

CONTRA
- Lautsprecher zu leise
- Titel mit Neigungssensor sind unkomfortabel zu spielen
- Spielt keine alten Game-Boy-Spiele
- L- und R-Knöpfe nicht gut zu bedienen
- Kein Link-Ausgang für Mehrspieler-Titel

INFO GAME-BOY-HISTORIE

Interessante Fakten zum Game Boy

Hier könnt ihr die Geschichte des Game Boy nachlesen.

1987 | Der Game Boy wird von Gunpei Yokoi und seinem Team erfunden.

1989 | Erst zwei Jahre später wird der Game Boy in Japan und den USA veröffentlicht.

1990 | Ab dem Sommer ist der Game Boy auch in Deutschland erhältlich.

1991 | Nach nur sechs Monaten hat Nintendo hierzulande bereits 400.000 Game Boys verkauft.

1994 | Weltweit spielen bereits 44 Millionen Menschen mit dem Game Boy.

1994 | Nintendo veröffentlicht den Super Game Boy, mit dem man Game-Boy-Spiele auf dem Super Nintendo abspielen kann.

1996 | Der Game Boy Pocket, eine verkleinerte Version des Game Boy, erscheint.

1998 | Mit dem Game Boy Color wird der erste Game Boy mit Farbbildschirm eingeführt.

2000 | Im Juni überschreiten die Verkaufszahlen der Game-Boy-Familie die 100-Millionen-Marke.

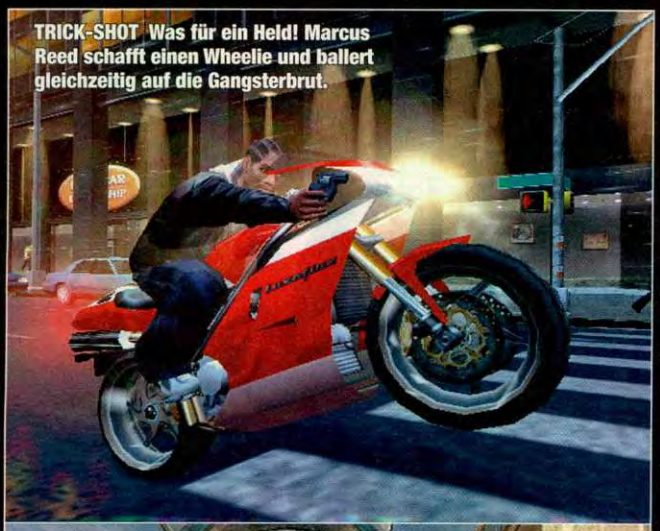
2001 | Nintendo führt den Game Boy Advance ein, der über ein verändertes Design und ein deutlich besseres Farbdisplay als der Game Boy Color verfügt und auf eine andere Modulform setzt.

2003 | Erst zwei Jahre später führt Nintendo den Game Boy ein, den einige Kritiker schon 2001 erwartet hatten: den Game Boy Advance SP. Ein stylisches Handheld, das mit seiner integrierten Display-Beleuchtung endlich den größten Kritikpunkt am Game Boy Advance beseitigt.

True Crime New York City

Willkommen auf einem 800 km² **großen, niemals schlafenden Spielplatz!**

Wir GameCube-Besitzer brauchen uns nichts vormachen – die *GTA*-Serie von Rockstar ist eine der besten Spieleserien unserer Zeit. Leider kommen ausschließlich PS2- und Xbox-Besitzer in den Genuss von GTA San Andreas. Mit dieser Software-Perle haben sich die Take-2-eigenen Entwickler nicht nur selbst übertroffen, sondern auch spielerische Freiheit völlig neu definiert. Es gab nur sehr wenige Entwickler, die den Mut aufbrachten, mit einem Projekt gleicher Machart dagegenzuhalten. Vorprogrammierten Anschuldigungen wie Ideenklau oder billigem Kopieren zum Trotz, hat sich Luxoflux unter der Federführung von Activision ein Herz gefasst und im November 2003 ein ehrgeiziges Projekt auf den Markt gebracht: *True Crime: Streets of L.A.*! Der Titel konnte zwar dem Vorbild-Konkurrenten nicht das Wasser reichen, hatte aber dennoch einen ordentlichen Unterhaltungswert. Mit der Fortsetzung möchten die Entwickler einiges anders und gleichzeitig vieles besser machen. Die Wahl des Schauplatzes beispielsweise gehört zu den wichtigsten Neuerungen im Spiel. In einer Stadt, die niemals schläft, ruht das Verbrechen ebenso wenig:



TRICK-SHOT Was für ein Held! Marcus Reed schafft einen Wheelie und ballert gleichzeitig auf die Gangsterbrut.

KAMPFEXPERTE Marcus trainiert gerade seine Fähigkeiten. Später kann zwischen mehreren Kampfstilen hin- und hergeschaltet werden.

ORDENTLICHER BULLE Marcus verdient sich gerade Good-Cop-Punkte, indem er einen Strafzettel austeilt.

INFO **ZERSTÖRBARE UMGEBUNG**

„Unkaputtbar" gibt's nicht!

Marcus Reed kann bei Bedarf als Innenarchitekt der destruktiven Art Karriere machen.

Mit der neuen Grafik-Engine wird nicht nur ein Schadensmodell bei Fahrzeugen ermöglicht, es lassen sich auch viele Umgebungen detailliert zerlegen. Vereinzelt kann man dadurch auch Verbrecher dingfest machen. Prinzipiell hält kein Einrichtungsgegenstand Marcus' zerstörerischer Kraft stand. Bei großen und stabilen Wolkenkratzern hat der Spaß dann aber auch ein Ende. Schließlich hat nicht einmal Marcus eine Planierraupe oder Abrissbirne immer griffbereit.

KETTENREAKTION Ein gezielter Schuss löst den großen Behälter aus der Verankerung und erledigt die Widersacher.

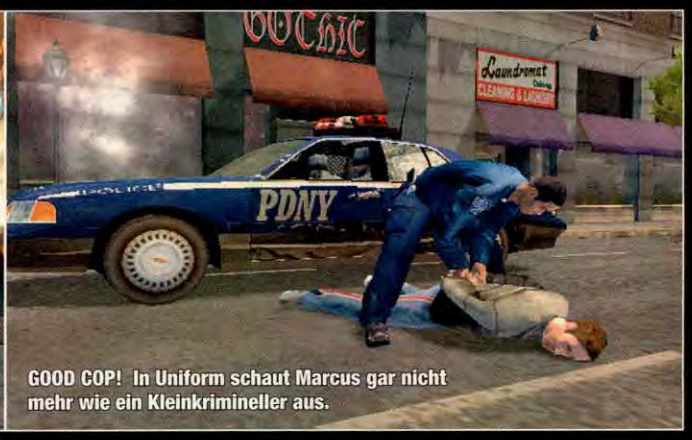
FLUGEINLAGE Auf der Polizeischule hat unser Alter Ego wohl einige coole Tricks gelernt!

willkommen im Big Apple, willkommen in *True Crime: New York City*.

WIE DER VATER SO DER SOHN

In Luxoflux' Fortsetzung steht der Afroamerikaner Marcus Reed im Mittelpunkt. Seine kriminelle Vergangenheit wurde ihm von seinem Vater in die Wiege gelegt. Papa Isaiah „The King" Reed ist eine ganz große Nummer in New Yorks Unterwelt und hat seinen Sohn regelmäßig losgeschickt, um Erpressungsgelder einzutreiben. Als sich die eigenen Leute gegen das Vater-Sohn-Gespann wenden, muss Väterchen Reed seinen neuen Thron hinter schwedischen Gardinen beziehen. Marcus hingegen kommt dank Detective Terry Higgins' Hilfe knapp mit dem Leben davon. Isaiahs Jugendfreund hat seinem Sprössling nicht nur das Leben gerettet, sondern führt ihn auch auf den rechten Pfad der Tugend: den Polizeidienst. Das alles passierte vor fünf Jahren. Seitdem hat sich Marcus in seiner Einheit durch seine knallharte Art einen guten Ruf erarbeitet. Aber auch „The King" war nicht ganz untätig während dieser Zeit und hat munter weiter seine illegalen Geschäfte koordiniert. Als dann am Tag von Reeds Beförderung zum Detective sein Mentor und Lebensretter Terry Higgins ermordet wird, hat das Friede-Freude-Donut-Leben ein Ende. Marcus macht sich daran herauszufinden, wer hinter dem Mord steckt und warum diese Person alles daransetzt, die Tat zu vertuschen. Bei seinem Feldzug in den Straßen New Yorks kann er sich auf die Unterstützung seines Vaters verlassen, der

UNFASSBAR SCHÖN Der Times Square bei Nacht ist ein absoluter Hingucker!



GOOD COP! In Uniform schaut Marcus gar nicht mehr wie ein Kleinkrimineller aus.

ihm als Informant helfend zur Seite steht. Umsonst sind diese Infos nicht und so muss Marcus im Gegenzug kleine „Gefälligkeiten" für seinen Erzeuger erledigen.

Die Hintergrundgeschichte von *True Crime: New York City* hat eindeutig Hollywood-Qualitäten: starke, teils undurchsichtige Charaktere und die immer wieder interessante Korrupter-Cop-Intrigen-Kiste. Je nachdem ob sich der Spieler als Vorzeige-Polizist bewährt oder sich als mit Polizeimarken getarnter Sadist aufführt, entwickelt die komplexe Story zwei Handlungsstränge und führt am Ende zu zwei unterschiedlichen Endsequenzen.

DIGITALES FACELIFTING

True Crime: New York City führt das spielerische Grundprinzip des Vorgängers weiter. Der Spieler kann für das Cruisen durch Manhattan auf viele Arten von Vehikeln zurückgreifen. Marcus kann sich Autos, Busse, Laster und neuerdings auch Motorräder unter den Hintern klemmen. Fernab der Straßen wartet das sechs Linien umfassende U-Bahn-System von Manhattan, das die Entwickler sogar zum Schauplatz einiger Missionen gemacht haben. Selbst zu Fuß genießt der Spieler ein enormes Maß an Freiheit. Man kann frei durch die Gegend laufen, so gut wie jedes Gebäude betreten und alle möglichen Sachen anstellen. Dazu kommt ein komplexes, runderneuertes Kampfsystem. Marcus' Getto-Herkunft bringt im Gegensatz zu *True Crime: Streets of L.A.* einen völlig neuen Kampfstil mit sich, den der Spieler in den Trainingseinrichtungen des Präsidiums weiterentwickeln kann. Reichen die Fäuste mal nicht aus, kommen Schusswaffen zum Einsatz – inklusive der beliebten Zeitlupen-Funktion. Im Laufe des Spiels erhaltet ihr Zugriff auf eine Menge Polizeiwaffen, könnt aber auch auf dem Schwarzmarkt schweres Kriegsgerät einkaufen. Granatwerfer, Flammenwerfer oder Panzerfaust werden nach einem Besuch auf dem Schwarzmarkt Teil von Marcus' Waffenarsenal. Auf diese oder auf legale Weise kann man sich mit genügend Mitteln eindecken, um Manhattan zu seinem persönlichen Territorium zu erklären. Ignoriert man die Kriminalität, verkommen einzelne Straßenzüge zusehends – Schmutz und Graffiti machen sich breit und es gibt deutlich weniger Geschäfte in der Gegend.

GEILE KARRE Lizenzierte Fahrzeuge gibt es leider nicht, dafür sehen die Vehikel im Spiel realen Boliden zum Verwechseln ähnlich.

SING, VÖGELCHEN, SING!

Als Bulle hat Marcus Reed die Möglichkeit, jederzeit Verdächtige oder einfach nur ganz normale Passanten zu durchsuchen. Findet er hierbei etwas Illegales wie Waffen oder Drogen, dann gibt es sogleich ein Pluspünktchen auf der Good-Cop-Skala. Die richtig ungezogenen Jungs kann man auf unterschiedliche Weise verhören – je nach Tageslaune oder moralischer Gesinnung. Als guter Polizist mit Vorbildfunktion lässt man sich zunächst abfällige Kommentare gefallen und kommt durch den Einsatz von Engelszungen schließlich an wichtige Informationen. Der Spieler kann allerdings auch die gewünschten Antworten einfach aus dem Gangster herausprügeln. Um dem Ernst der Situation etwas Nachdruck zu verleihen, kann man einen Ofen, eine Gefriertruhe, einen Grill oder einen Topf mit kochendem Wasser benutzen.

VERLOCKENDE ALTERNATIVE

Das neue *True Crime* hinterlässt bis jetzt einen sehr stimmigen Eindruck. New York City als Schauplatz für die Fortsetzung von *Streets of L.A.* zu benutzen, ist eine sehr gute Wahl der Entwickler gewesen. Das Geschäftsviertel der Millionenmetropole wurde erstaunlich detailliert gestaltet. Der Times Square sieht äußerst realistisch aus und bei Nacht zeigt die neue Grafik-Engine, dass Lichteffekte zu ihrer Spezialität gehören. Die Stimmung wurde durch die Ausleuchtung so gut eingefangen, dass man in Harlem nach dem Sonnenuntergang automatisch vorsichtig ist. Als Gegenstück hierzu kommen die optischen Kontraste der einzelnen Stadtteile bei Tag sehr gut zur Geltung. Soundtechnisch darf man wieder professionelle Synchronsprecher und jede Menge lizenzierte Musik erwarten. Im November erfahren wir, ob New York bei GameCube-Besitzern zur neuen Action-Wahlheimat wird – genügend Argumente dafür sind vorhanden.

UDO CRNJAK

VORSCHAU

TRUE CRIME 2

Genre:	Action
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Luxoflux
Internet:	www.activision.de
Spieler	1
Termin	24. November

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

Viel Potenzial und eine charismatische Stadt. Teil 2 könnte das werden, was Streets of L.A. sein wollte.

„Die Moral des Spielers ist die treibende Kraft."

Simon Ebejer ist der Produzent von True Crime: New York City und hat uns interessante Details verraten – sogar ohne Gegenleistung.

N-ZONE *Bill Clark, der Executive Producer von der Erfolgsserie NYPD Blue, steht Ihnen während der Entwicklung von True Crime: New York City helfend zur Seite. Hat er Sie vielleicht auf Aspekte aufmerksam gemacht, die sie völlig übersehen haben?*

Simon Ebejer: Tatsächlich hatten wir Hilfe von zwei Experten auf dem Gebiet der Polizeiarbeit: von Bill Clark, der 25 Jahre im Dienst der New Yorker Polizei stand, und von Tom Walker, der ebenfalls einige Jahre beim NYPD war und unter anderem Autor des Buches *Fort Apache, Bronx NY* ist. Beide haben uns tolle Einblicke in die tägliche Polizeiarbeit ermöglicht und uns dadurch ein sehr gutes Gespür vermittelt, was es eigentlich bedeutet, ein Polizist in New York zu sein. Sie waren eine sehr große Hilfe, wenn es darum ging, die Authentizität der Verhöre, Informanten, Waffen und allgemein des Dienstes auf der Straße zu wahren.

N-ZONE *New York City wird oft bezeichnet als „Stadt, die niemals schläft" und hat eine Menge verschiedener Gesichter zu bieten. War die Komplexität und die Einbindung der völlig unterschiedlich aussehenden Stadtteile ein Problem bei der Entwicklung?*

Simon Ebejer: Als Problem würde ich es nicht bezeichnen, es war eher herausfordernd. Unsere Designer haben wirklich fantastische Arbeit geleistet. Jedes Viertel hat durch eine authentische Gestaltung seinen ganz individuellen Look und vermittelt dadurch auch eine ganz eigene Stimmung.

N-ZONE *Flexible Verhörmethoden gehören zu den Neuerungen in True Crime: New York City. Kann der Spieler böse Buben nur in speziellen Situationen vernehmen oder besteht die Freiheit, dieses Feature beliebig einzusetzen?*

Simon Ebejer: Gangster können in bestimmten Situationen verhört und ausgequetscht werden. Wenn er es möchte, kann der Spieler dieselbe Spielmechanik verwenden, um fast jeden Ladenbesitzer der Stadt zu erpressen. Natürlich wirkt sich solch ein Verhalten auf das Good-Cop-/Bad-Cop-Rating aus.

Simon Ebejer, Produzent von True Crime: New York City

N-ZONE *Viele Fans wünschten sich beim Vorgänger einen intensiveren Einfluss des Good-Cop-/Bad-Cop-Systems auf das Spiel. Inwiefern wurde das geändert und können Sie uns eine typische Spielsituation schildern?*

Simon Ebejer: Beinahe jede Situation wirkt sich auf das Good-Cop-/Bad-Cop-Rating aus. Beispielsweise erhält der Spieler Pluspunkte, wenn er einem Verdächtigen Drogen abnimmt. Allerdings sinkt das Rating wieder, wenn er die konfiszierten Betäubungsmittel im Pfandhaus verhökert, anstatt sie auf dem Revier abzuliefern. Ein weiteres Beispiel wäre das Verhalten bei einem Überfall: Ein unbewaffneter Dieb schnappt sich etwa die Brieftasche eines Passanten und flüchtet. Der Spieler hat nun die Option, den Kleinkriminellen zu Boden zu reißen und festzunehmen (Good Cop). Andererseits besteht auch die Möglichkeit, den Ganoven kaltblütig zu erschießen (Bad Cop). Extremsituationen wie das Töten von Unschuldigen oder Polizeikollegen verschieben die Einstufung klar in Richtung Bad Cop. Die Moral des Spielers ist bei Marcus Charakterentwicklung die treibende Kraft.

N-ZONE *In True Crime: Streets of L.A. liehen einige bekannte Schauspieler wie Christopher Walken den Charakteren ihre Stimmen. Konnten Sie für True Crime: New York City erneut einige Stars verpflichten?*

Simon Ebejer: Und ob, wir haben Laurence Fishburne für die Stimme von Isaiah „The King" Reed engagiert. Christopher Walken leiht FBI-Agent Gabriel Whitting seine Stimme, Mickey Rourke vertont Terrence Higgins, Mariska Hargitay wird als Deena Dixon zu hören sein, Esai Morales synchronisiert Victor Navarro und Traci Lords bringt ihre Stimmbänder für die Rolle einer Informantin sowie Madame Cassandra Hartz in Wallung.

N-ZONE *Welche Schritte haben Sie unternommen, um die grafische Qualität von True Crime: New York City im Vergleich zum Vorgänger zu verbessern?*

Simon Ebejer: Wir haben uns darauf konzentriert, New York einen realistischen Look zu verpassen. Der Times Square sieht nachts einfach unglaublich aus und die Stadt reagiert sogar auf die Aktionen des Spielers. Wenn man die Kriminalitätsrate in einem Gebiet niedrig hält, sind die Straßen wesentlich sauberer und es entstehen sogar mehr Läden. Vernachlässigt man einen Stadtteil, kann man sehen, wie das Gebiet um den Spieler herum zerfällt.

N-ZONE *Der Vorgänger konnte durch viele lizenzierte Musikstücke begeistern. Was können wir in dieser Hinsicht von True Crime: New York City erwarten?*

Simon Ebejer: Der Hip-Hop-Künstler Redman steuert zwei exklusive neue Songs und eine Single aus seinem neuen Album bei. Außerdem sind mehr als 80 lizenzierte Songs von Stars wie Run DMC, The Ramones oder Bob Dylan dabei. Redman wird übrigens als freischaltbarer Charakter dabei sein.

Need for Speed Most Wanted

Zurück zu den Wurzeln der Serie:
Straßenrennen und Verfolgungsjagden

Das Aufheulen der Motoren pumpt einen weiteren Schub Adrenalin durch euren Körper, die Schranken der Mautstation gehen nach oben und ihr kämpft euch mit wahnsinniger Geschwindigkeit durch den Verkehr. Euer Kontrahent gibt mächtig Gas und ein Kampf um die Spitzenposition entbrennt. Plötzlich schießt vor euch ein Polizeiwagen auf die Straße – jetzt heißt es, die Cops abzuhängen und vor dem Gegner den Zielpunkt zu überqueren. Herzlich willkommen in der Rennwelt von *Need for Speed Most Wanted*. Wer die *Underground*-Teile der Rennspielreihe vor Augen hat, wundert sich über die Präsenz der Gesetzeshüter. In *Most Wanted* werden sie eine entscheidende Rolle im Gameplay spielen. Doch auch die polizeilichen Kontrollen werden euch nicht bremsen. Denn es gilt, die illegalen Straßenrennen zu gewinnen – und so der meistgesuchte (auf Englisch: Most Wanted) Fahrer zu werden.

SERIENTYPISCH

Die Entwickler möchten in *Most Wanted* mit den Polizeiduellen der alten *Need for Speed*-Teile sowie dem Tuning-Konzept der *Underground*-Reihe das Beste aus beiden *Need for Speed*-Serien vereinen. Das Sortiment beinhaltet über 40 originale Modelle von Herstellern wie Toyota, VW oder Mazda, welche ihr tüchtig aufmotzen dürft. Wagen von Herstellern wie BMW, Porsche, Lamborghini oder Ford stehen erstmalig oder endlich wieder im Fuhrpark zur Verfügung. Dass sie allerdings nur ihre PS-stärksten Wagen ins Rennen schicken, versteht sich für ein Spiel der *Need for Speed*-Serie fast von selbst. Wir konnten beim Probelauf schon mal in einem BMW M3 Platz nehmen.

HASENJAGD Wer so viele Cops am Hintern kleben hat, sollte den Turbo zuschalten.

ABSPERRUNG An dieser Stelle ist wohl kein Weiterkommen möglich.

Leider hat uns das Fahrverhalten des Autos noch nicht besonders vom Hocker gerissen, zu schwammig und eigensinnig bewegte sich die Blechkiste über die Straßen der fiktiven Stadt, in der die Rennen stattfinden. Die Wettbewerbe, die ihr hier bestreiten müsst, sind serientypisch vielseitig. Beispielsweise geht es mal um ein einfaches Straßenrennen, in dem ihr nach drei Runden am Ende Sieger sein solltet, mal müsst ihr mehrere Checkpoints innerhalb eines Zeitlimits erreichen oder die aus *Underground* bekannten Dragster-Rennen gewinnen. Euer Ziel ist es nicht nur, die Wettbewerbe zu gewinnen, sondern am Ende auf Platz eins der Liste der Most Wanted zu sein.

CATCH ME IF YOU CAN

Das Element der Verfolgungsjagden mit der Polizei spielt in *Most Wanted* eine größere Rolle als in den alten Teilen der Serie. Nicht nur, dass die Cops während des Rennens versuchen, euch in die Parade zu fahren, weil ihr zu viele Autos angedellt oder die Geschwindigkeitsbegrenzungen nicht eingehalten habt. Auch nach dem Rennen gilt es, aus der Reichweite der Polizei zu verschwinden. Das gelingt, wenn ihr es schafft, nach jedem Wettbewerb innerhalb einer festen Zeitspanne nicht geschnappt zu werden. Das Ganze ist allerdings nicht so einfach, da die Polizei schnelle Wagen hat und gegen Ende mit vielen Einsatzwagen eure Flucht stoppen will. Werdet ihr geschnappt, endet eure Karriere. Das hört sich nach einem spannenden Rennspiel an, technisch macht *Need for Speed Most Wanted* bislang aber nur einen durchwachsenen Eindruck. Zu oft fällt die Framerate so stark, dass Ruckeleinlagen den Spielfluss stören. Zudem wirkt die Penetranz der Gesetzeshüter mitunter sehr störend, sodass einen gerade nach den Rennen der Anblick eines Polizeiwagens richtiggehend nervt. Doch EA hat ja noch Zeit, das Spiel an die gewohnte Serienqualität anzupassen.

ALEXANDER FUNKE

VORSCHAU

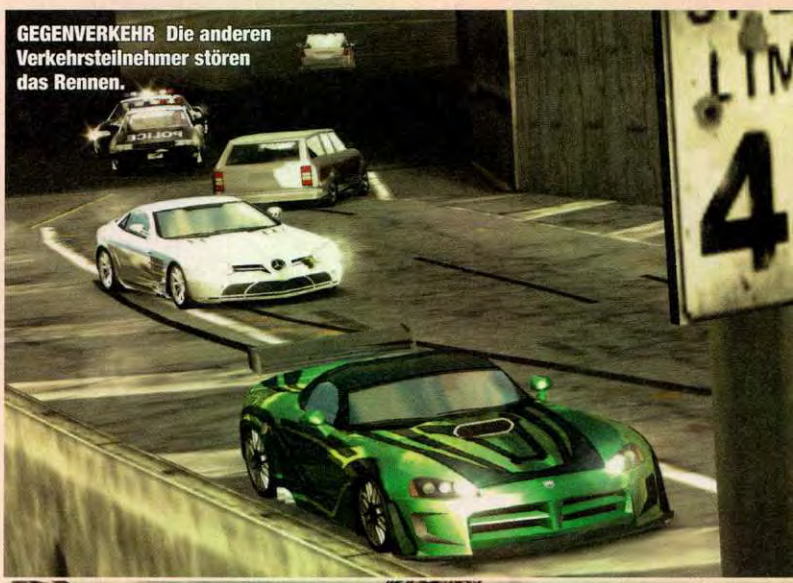
NFS MOST WANTED

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	EA
Entwickler:	EA
Internet:	www.ea.com
Spieler	1-2
Termin	November

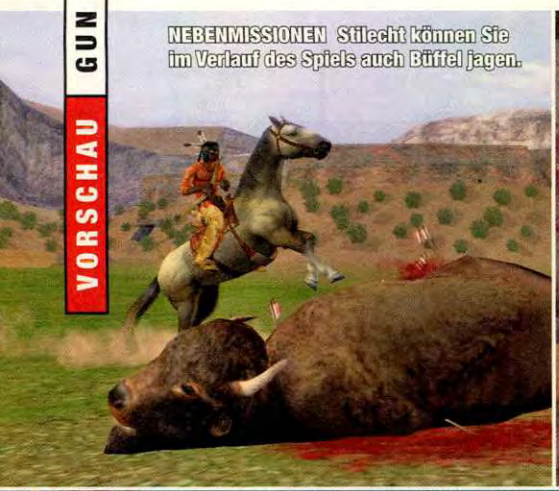
EINSCHÄTZUNG

GUT

In NfS Most Wanted warten **spannende Verfolgungsjagden** – interessant, braucht aber noch Feinschliff.


GEGENVERKEHR Die anderen Verkehrsteilnehmer stören das Rennen.

TUNING Bei Most Wanted könnt ihr nur das Äußere eures Fahrzeugs verändern.



NEBENMISSIONEN Stilecht können Sie im Verlauf des Spiels auch Büffel jagen.

BEDROHLICH Jetzt ist der Schurke in einer ernsthaften Zwickmühle.

FURYS RÜCKKEHR Bei Gun geht es nur mit einem PS durch die Prärie.

GUN

Western sind von gestern? Die Tony-Hawk-Macher wollen uns das Gegenteil beweisen.

Selbst auf dem eher familienfreundlichen GameCube haben wir in zumeist fiktiven Szenarien schon einige böse Aliens verjagt (*Metroid Prime*) und jede Menge feindlicher Soldaten zurückgedrängt (z. B. *Ghost Recon*). Dabei gibt es doch eine Epoche in der Weltgeschichte, die einen realistischen Hintergrund für waffenversierte, harte Männer und ruchlose Action bietet: die Blütezeit des Wilden Westens. In den Häusersiedlungen aus Holz fanden skrupellose Naturen jede Menge Gelegenheiten, um sich zu bereichern. Bei Konfrontationen herrschte das Gesetz der Prärie: Der Mann mit dem schnelleren Abzugsfinger hatte die größere Überlebenschance.

TOMAHAWK STATT TONY HAWK

Eigentlich ist diese Epoche eine verdammt interessante Vorlage für ein spannendes Videospiel. Das dachte sich auch Joel Jewett von Neversoft. Er setzte sich mit seinem Team daran, dem Wilden Westen in einem Videospiel neues Leben einzuhauchen. Nach beinahe unzähligen Trendsportspielen aus der *Tony Hawk*-Reihe präsentieren euch die Entwickler nun ein Actionspiel. Wir konnten bereits einige Stellen der PS2-Fassung anspielen, die sowohl technisch als auch spielerisch überzeugte. *Gun* bietet trotz seines simplen Titels alles andere als einfache Action. In *GTA*-Manier schlüpft ihr in die Rolle des Helden Colton, der durch den Westen zieht, um Hinweisen zum Aufenthaltsort seines Vaters nachzugehen. Damit dabei die richtige Atmosphäre aufkommt, wurde alles Notwendige in das Spiel gepackt, was den Wilden Westen in einem Spiel auferstehen lässt. Obwohl ihr während eures Cowboy-Daseins ein bestimmtes Ziel verfolgt (siehe Extrakasten), habt ihr eine so große spielerische Freiheit, wie man sie sonst nur von der *GTA*-Reihe kennt. In einer riesigen Spielwelt könnt ihr unterschiedlichste Aufträge annehmen. Die Vielfalt reicht dabei vom Kühehüten übers Büffeljagen bis hin zum Pokerspiel. Diese Nebenquests haben den Vorteil, dass man dadurch die Charakterwerte Coltons ver-

bessert, was dem Vorankommen in der Story keinesfalls schadet. Um schnell von Stadt zu Stadt zu kommen, reitet ihr stilecht auf einem Pferd. Sollte euch euer eigenes Reittier nicht zur Verfügung stehen, schnappt ihr euch einfach ein anderes – mit dem Gesetz wird es hier nicht so genau genommen. Da das aber alle wissen, sollte man besondere Vorsicht an den Tag legen. Zu schnell gerät man in eine Schießerei und schon muss man sich seiner Haut wehren. Zudem solltet ihr euch auf Konflikte mit den Rothäuten einstellen, die ihr irgendwie lösen müsst.

SCHNELLER ALS SEIN SCHATTEN

Der Realismusanspruch spiegelt sich auch im Waffensortiment wider. Der Zeitperiode entsprechend findet ihr alle damals handelsüblichen Feuer- und Stichwaffen im Spiel. Mit einer von den 14 enthaltenen Waffen wie Messer, Revolver, Flinte, Dynamit sowie Pfeil und Bogen solltet ihr eigentlich für jede Situation gerüstet sein. Wer seinen Umgang mit den Bleispritzen perfektioniert, ist in der Lage, schneller zu schießen. Die Entwickler haben für die Umsetzung dieses Features die Idee der Bullet Time recycelt, die das Spielgeschehen während einer Actionsequenz auf Zeitlupentempo herunterschraubt. Spielerisch klappt das hervorragend. Das Spiel ist trotz der vielen Elemente und Features leicht zugänglich und die gute Story sorgt für Spannung bis zum Schluss. Wir Greenhorns fiebern jedenfalls schon jetzt der Veröffentlichung dieses spannenden Western-Revivals entgegen.

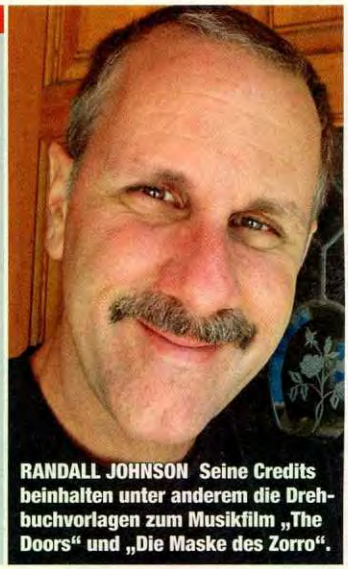
ALEXANDER FUNKE

INFO **DREHBUCHREIF**

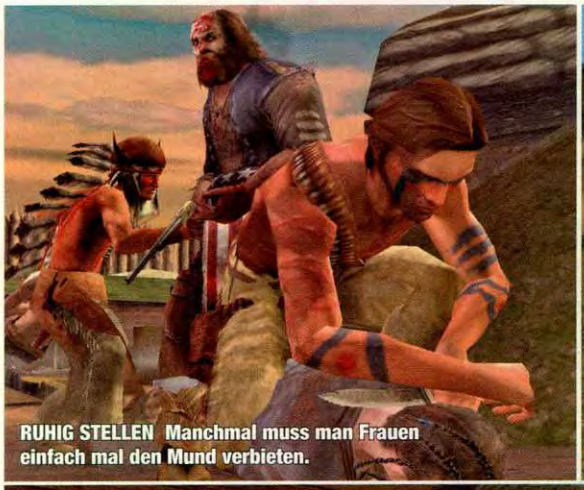
Eine filmreife Story

Damit *Gun* ein rundum gelungenes Spielerlebnis bietet, wurde bei der Story nichts dem Zufall überlassen und mit Randall Johnson ein professioneller Drehbuchautor verpflichtet.

Randall Johnson (u. a. Story zu *Die Maske des Zorro*) sorgt mit seinem Plot für authentische Western-Atmosphäre. Der Plot dreht sich dabei um Coltons Suche nach seinem leiblichen Vater. Der Mann, den Colton bisher für seinen Vater hielt, lüftete sein Geheimnis, als er nach einem Angriff im Sterben lag. Ab da beginnt für Colton die Schnitzeljagd nach seinem Vater. Die Geschichte hält viele Überraschungen und Wendungen bereit, die bis zum Schluss des Spiels ans Pad fesseln. Johnson verfasste eigens für die Cutscenes 60 Seiten Drehbuch. Die Professionalität merkt man dem Spiel auch an. Und eine spannende Geschichte ist eine gute Voraussetzung für einen actionreichen Western.

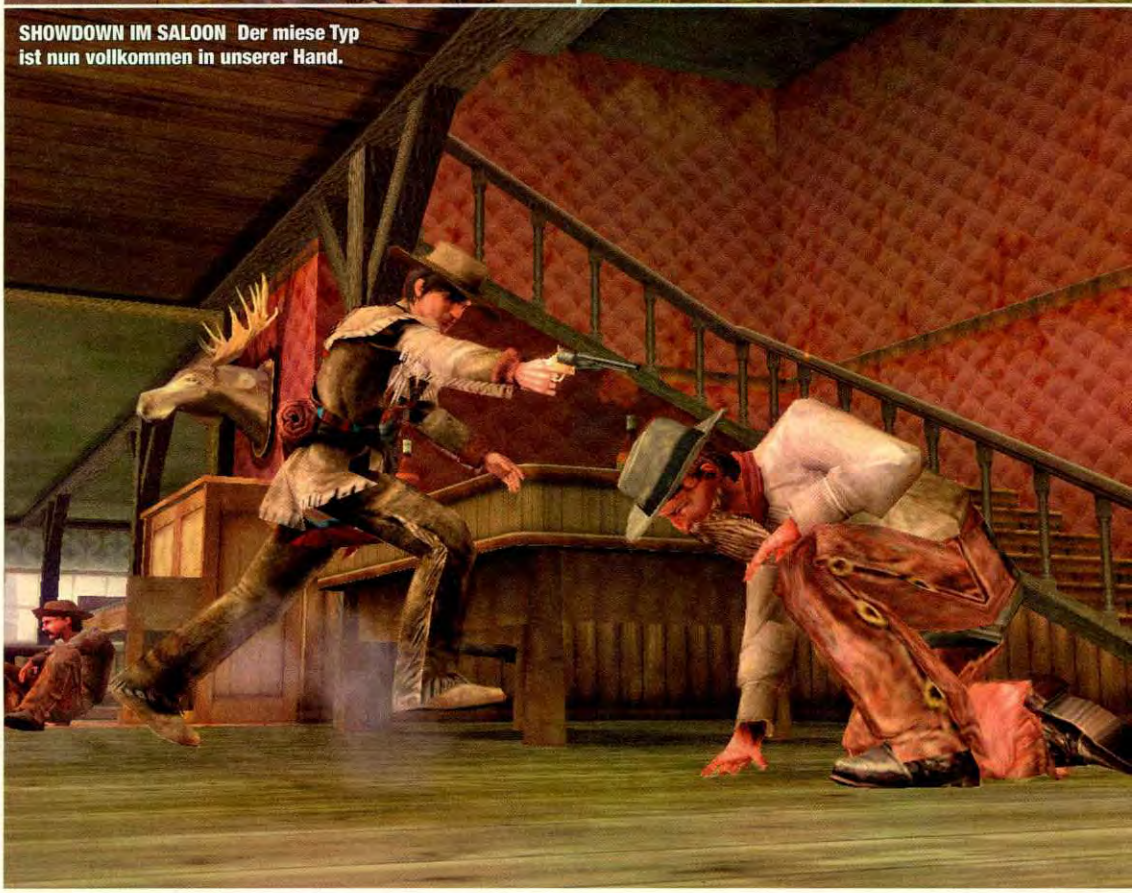


RANDALL JOHNSON Seine Credits beinhalten unter anderem die Drehbuchvorlagen zum Musikfilm „The Doors“ und „Die Maske des Zorro“.



RUHIG STELLEN Manchmal muss man Frauen einfach mal den Mund verbieten.

VERFOLGUNGSJAGD Wer als Erster vom Pferd fällt, hat verloren.



SHOWDOWN IM SALOON Der miese Typ ist nun vollkommen in unserer Hand.

VORSCHAU

GUN

Genre:	Action
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Neversoft
Internet:	www.gunthegame.com
Spieler:	1
Termin:	November

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Viel versprechendes **Actionspektakel im Westerngewand** und mit großer spielerischer Freiheit.“

VÖLKERWANDERUNG Eure Spielfigur ist nie alleine unterwegs, sondern ständig in Begleitung eurer Einheit.

ESKORTE In einigen Missionen kämpft ihr euch an der Seite alliierter Panzer voran.

NACHTRUHE Egal ob Tag oder Nacht – in Big Red One geht es stets actionreich zur Sache.

Call of Duty 2 Big Red One

Der spektakuläre Weltkriegsshooter geht in die zweite Runde.

Mit *Call of Duty: Finest Hour* lieferte Activision vor knapp einem Jahr einen guten Weltkriegsshooter ab, der aber leider nicht ganz frei von Mängeln war. Fans historisch angehauchter Shooter-Action haben jetzt allen Grund zur Freude, denn der Nachfolger *Big Red One* macht einen hervorragenden Eindruck und hat durchaus das Zeug dazu, ein Hit zu werden.

CLEVERE KAMERADEN UND FEINDE

Im Unterschied zu *Finest Hour* seid ihr im neuesten Werk stets mit derselben Einheit unterwegs. So lernt ihr eure Kameraden im Spielverlauf kennen und kämpft gemeinsam mit ihnen auf den verschiedenen Schlachtfeldern. Segnet dabei einer eurer Gefährten das Zeitliche, müsst ihr für den Rest des Spiels auf seine Gesellschaft verzichten. Zum Glück sind die Jungs sehr mitteilungsbedürftig, sodass ihr stets wahrnehmen könnt, ob einer eurer Kameraden Hilfe benötigt. Dadurch hat der Spieler direkten Einfluss auf das Leben der Soldaten seiner Einheit und kann ein Auge auf Freunde werfen, die er im Spielverlauf ins Herz geschlossen hat. Bemerkenswert ist auch die KI des Teams: die Mitstreiter verhalten sich sehr clever, suchen Deckung und machen sich durchgehend akustisch verständlich. Dasselbe gilt allerdings auch für die Gegner. Sie kämpfen sehr geschickt, unterstützen sich gegenseitig und kommunizieren untereinander. Um eine bestmögliche künstliche Intelligenz zu gewährleisten, bedienten sich die Entwickler an der vorbildlichen KI der PC-Fassung des ersten *Call of Duty*.

DURCHGEHENDE ACTION

Besonders bemerkenswert ist die durchgängige Action, die dem Spieler nur sehr selten die Gelegenheit zum Durchatmen gibt. Ununterbrochenes Geballer, Explosionen und etliche Ereignisse wie angreifende Panzer oder Bomber fesseln den Spieler von der ersten Minute an ans Pad. Die Vielzahl an weitgehend unabhängig handelnden Soldaten trägt ebenfalls ihren Teil zur spannenden Atmosphäre bei. Damit man keine Ereignisse verpasst, haben die Entwickler sich das so genannte „Look-at-Trigger"-System ausgedacht. Darunter versteht man, dass das Sichtfeld der Spielfigur als Auslöser für Ereignisse steht. Beispielsweise legt ein Panzer nur dann ein Gebäude in Schutt und Asche, wenn der Spieler auch in die Richtung des Gebäudes blickt. Dadurch wirkt die Umgebung sehr lebendig und der Spieler verpasst keine sehenswerten Vorfälle.

ACTIONGELADENE GESCHICHTSSTUNDE

Die Handlung von *Big Red One* orientiert sich stark an den wahren Einsätzen der Big-Red-One–Infanteriedivision während des Zweiten Weltkriegs. Über den Zeitraum von drei Jahren begleitet der Spieler seine Einheit durch zahlreiche Schlachten der wichtigsten Einsätze der Big Red Ones. Dazu gehört der Kampf gegen Rommels Truppen in Nordafrika, die Schlachten in Sizilien und auf dem italienischen Festland, die Landung in der Normandie und der Weg der US-Truppen von Frankreich über Belgien bis ins Herz von Deutschland. Um das Geschehen möglichst authentisch in Szene zu setzen, sprachen die

EREIGNISREICH Mit einem genauen Blick auf den Bildschirm erkennt ihr etliche Soldaten, ein loderndes Feuer, zwei Panzer und ein explodierendes Flugzeug.

EFFEKTREICH Die Explosionen und Flammen sind sehr beeindruckend.

KOPF RUNTER! Ohne Deckung habt ihr nur geringe Chancen, die Kämpfe lebend zu überstehen.

Entwickler mit echten Soldaten der Big Red Ones, die im zweiten Weltkrieg die Einsätze hautnah miterlebten. Anhand von Bildern der Originalschauplätze und deren Umsetzung im Spiel konnten wir uns bei einer Präsentation davon überzeugen, in welch hohem Maß die Entwickler ihr Vorhaben verwirklichen konnten. Des Weiteren zogen sie einen langjährigen GI als militärischen Berater hinzu, der (wie wir uns ebenfalls bei der Präsentation überzeugen konnten) seine Erfahrung und sein bemerkenswertes Wissen über Kämpfe, Waffen und Geschichte mit ins Spiel eingebracht hat.

SPITZENOPTIK UND GUTE AKUSTIK

In technischer Hinsicht begeistert *Big Red One* auf den ersten Blick: die Charakter- und Umgebungstexturen sind sehr schön anzusehen und trotz der Vielzahl an Soldaten, Explosionen und Kugeleinschlägen läuft der Titel weitgehend flüssig und ist stets einwandfrei spielbar. Die von uns gespielte Version lief auf einer PS2 – hoffen wir, dass die GameCube-Fassung einen ebenso guten Eindruck hinterlässt. Besonderes Lob hat die akustische Untermalung verdient. Sowohl die Musik als auch die Effekte sind vom Allerfeinsten und tragen einen großen Teil zur gelungenen Atmosphäre des neuesten *Call of Duty* bei. Wir können es kaum erwarten, das fertige Spiel einem tief gehenden Test zu unterziehen und zu sehen, ob es sich mit den ganz großen Namen im Shootergenre messen kann.

THOMAS EDER

VORSCHAU

COD 2: BIG RED ONE

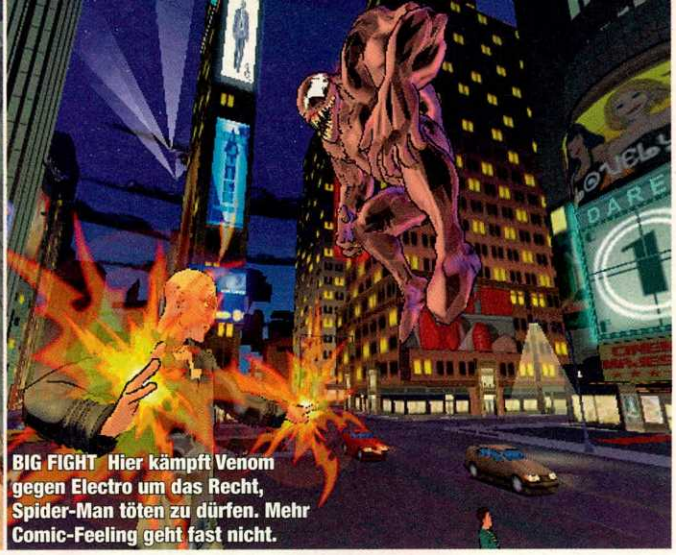
Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Treyarch
Internet:	www.activision.de
Spieler	1- 2
Termin	November

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

Actionreicher Weltkriegsshooter mit edler Optik, atmosphärischem Sound und vorbildlicher KI.

STYLISCH Hier sieht man an der comicgleichen Kolorierung sehr gut, wie die getunte Cel-Shading-Engine arbeitet.



BIG FIGHT Hier kämpft Venom gegen Electro um das Recht, Spider-Man töten zu dürfen. Mehr Comic-Feeling geht fast nicht.

ultimate Spider-Man

... oder wie man **einen Comic zum virtuellen Leben erweckt.** Die Erfüllung für Spidey-Fans.

Treyarchs (*Tony Hawk's Pro Skater-/Underground*-Reihe, *Spider-Man 2*) neues Spidey-Projekt ist nicht nur eine Versoftung des gleichnamigen Comics, es könnte sogar DIE ultimative Comic-Umsetzung werden – so viel steht nach dem jüngsten Probespielen fest.

Wichtigster Grund für diese Euphorie ist der getunte Cel-Shading-Look, der dank brandneuer 3D Comic Inking Technologie das Comicflair der Vorlage nahezu perfekt einfängt. Zum einen sind alle Hauptfiguren fantastisch gezeichnet, koloriert und animiert. Spidey schwingt sich in seinem Kampf gegen das Verbrechen mit artistischer Anmut durch Manhattans Häuserschluchten und gibt währenddessen Flickflacks, Saltos und andere Verrenkungen zum Besten. Die Erscheinung von Rhino, einer von Spider-Mans Erzfeinden, ist geprägt durch seine bullige Größe, hydraulische Leitungen und glänzende Panzerplatten, die zusammen mit Metallhörnern seinem Namen alle Ehre machen. Venom, ebenfalls ein Superschurke, vermittelt als schwarzer Muskelberg mit zähnefletschendem Maul wunderbar die brachiale und dämonische Kraft.

DER COMIC-HIMMEL

Neben den Figuren ist die Bild-in-Bild-Präsentation, so ge-

GEFÄHRLICH Rhino entfesselt seine brachiale Wut und legt im folgenden Kampf den Parkplatz in Schutt und Asche.

TOTAL WITZIG In dieser Situation zieht Spider-Man Bettle wegen seines auffälligen Anzugs auf ➲ zum Wegschmeißen.

EINFACH NUR COOL Durch die ständige Verwendung der Comic-Panels hat der Titel ein tolles Comicflair.

nannte Comic-Panels, hauptsächlich für die überragende Comic-Atmosphäre verantwortlich. Durch den häufigen Einsatz dieser Panels entsteht eine packende und mitreißende Dynamik, die das Spiel zu animierten Seiten des Comics werden lässt. Der Spider-Man-typische Sarkasmus tut sein Übriges, um *Ultimate Spider-Man* zu einer rundum gelungenen Umsetzung zu machen. Fairerweise muss man aber auch sagen, dass Treyarch diese Leistung nicht alleine vollbracht hat. Zwei Marvel-Talente, die an der Gestaltung der Comicserie maßgeblich beteiligt sind, standen den Kaliforniern helfend zur Seite. Mark Bagley, der Zeichner der Comics, entwarf alle Charaktermodelle des Spiels und sein Partner Brian Micheal Bendis ist sowohl im Comic (siehe Extrakasten „Story-Grundlage und Vorlage") als auch im Spiel für die Story und jede Zeile der Spider-Man-typisch witzigen Dialoge verantwortlich.

VON FREIHEIT UND DER BÖSEN SEITE

Die spielerischen Ähnlichkeiten zu *Spider-Man 2* sind sehr groß. So genießt der Spieler viele spielerische Freiheiten. Man kann sich entweder voll und ganz auf die Story-Missionen konzentrieren oder seinem Hang zum Perfektionismus frönen und jedes der in Manhattan und neuerdings auch in Queens versteckten Extras suchen, um Goodies wie Kostüme und Konzeptzeichnungen freizuschalten. Venom, einer der coolsten und gefährlichsten Erzfeinde des New Yorker Spinners, sorgt in festgelegten Abständen im Spiel für Gameplay-Abwechslung. Als dämonischer Muskelberg kann er sich logischerweise nicht so grazil durch die Lüfte schwingen wie sein Erzfeind Spider-Man. Er nutzt deshalb seine übermenschliche Kraft, um im Hulk-Stil haushohe Sprünge zu vollziehen oder mit seinen Klauen an den vielen Bauwerken emporzuklettern. Da ihm das Kostüm laufend Energie abzapft, muss sich Venom von Zeit zu Zeit die Lebensenergie von unschuldigen Passanten einverleiben.

Der Titel wird für Comic- und Spider-Man-Fans die ultimative Erfüllung sein. Treyarch hat alles reingepackt, was ein Spiel dieser Zunft braucht: eine coole Präsentation, eine im Vergleich zur Comicvorlage erweiterte Story und jede Menge coole Figuren wie Wolverine, Green Goblin, Electro oder Bettle. Aber auch Spieler, die mit dem Comic wenig anfangen können, sollten *Ultimate Spider-Man* unbedingt eine Chance geben. Der Titel hat genügend Gameplay-Features und Spielwitz, um jeden zu begeistern. Werden noch die vereinzelten Kameramacken ausgemerzt und die Umgebungen noch etwas aufpoliert, steht einem Hit nichts im Wege.

UDO CRNJAK

VORSCHAU

ULTIMATE SPIDER-MAN

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Treyarch
Internet:	www.activision.com
Spieler:	1
Termin:	Mitte Oktober

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

Tolle Leistung! Treyarch hat mit Marvels Hilfe **DEN Comic zum Selberspielen** auf der Pfanne.

INFO **STORY-GRUNDLAGE UND VORLAGE**

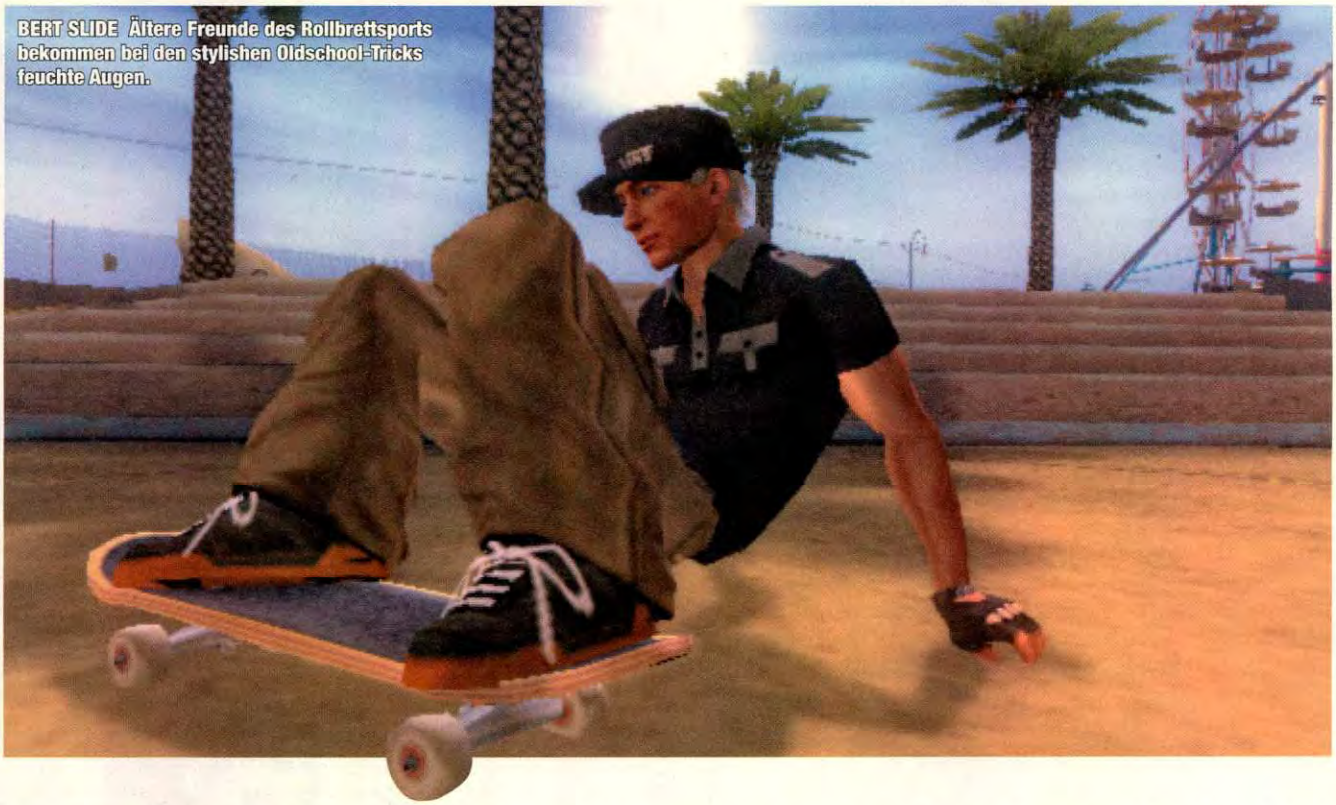
Der Comic

Wenn es um Comic-Umsetzungen geht, können Entwickler auf einen schier unerschöpflichen Pool an Vorlagen zurückgreifen.

Marvels *Ultimate*-Heftfamilie ist die alternative Heimat vieler bekannter Helden wie zum Beispiel X-Men, Fantastic Four oder eben Spider-Man. Marvel erzählt hier Geschichten in einem neuen und einsteigerfreundlicheren Universum, die nichts mit den Ursprungs-Stories zu tun haben. Grund hierfür ist die steigende Popularität von Comics durch immer zahlreichere Kinoadaptionen. Im speziellen Fall von *Ultimate Spider-Man* beschreibt Brian Micheal Bendis einen völlig anderen Zusammenhang zwischen Spider-Man und Venom, der auch als Grundlage für die Software-Umsetzung diente. Brian garnierte die Story für das Spiel zudem mit neuen Ideen und Ereignissen, die auf diesem Weg einige Unklarheiten, die der Comic bei den Lesern hinterlassen hat, aufklären sollen.

Tony Hawk's American Wasteland

Wir haben Tonys **punkige Zeitreise** in die 80er-Jahre Probe gespielt!



BERT SLIDE Ältere Freunde des Rollbrettsports bekommen bei den stylishen Oldschool-Tricks feuchte Augen.

Die erfolgreiche Fun-Sport-Serie um den bekanntesten Skater der Welt geht in die nächste Runde. Anstatt sich auf den Lorbeeren der Vorgänger auszuruhen, hat Neversoft weiter am Gameplay gefeilt und präsentiert virtuellen Skatern kein schlichtes Update der *Underground*-Reihe, sondern einen sehr stylisch verpackten Titel, der den Spieler zurück in die 80er-Jahre entführt, als das Skaten noch in den Kinderschuhen steckte.

LANDEI ON TOUR

Ihr schlüpft in die Rolle eines Jungen aus dem Mittleren Westen, der die Schnauze von seinem Vater und seiner untreuen Freundin gestrichen voll hat und in L.A. ein neues Leben als Profi-Skater beginnen will. Dort angekommen, erwartet ihn erst einmal die Realität in Form zweier Punks, die ihm sein Equipment klauen und ihm so bewusst machen, woher der Wind in der Großstadt weht. Zum Glück gibt es in L.A. aber auch nette Menschen wie die Punkerin Mindy, die dem Spieler fortan mit Tipps und Ratschlägen zur Seite steht. Nachdem ihr anfangs grundlegende Tricks erlernt habt, macht ihr euch an die ersten Aufgaben. Immer wieder gilt es, den nächsten Stadtteil freizuschalten, zu dem ihr wahlweise skatet, radelt oder mit dem Bus fahrt. Einmal unterwegs, kann der Spieler stundenlang skaten, ohne auch nur einen einzigen Ladebildschirm zu Gesicht zu bekommen. Alternativ bewegt sich eure Spielfigur auf einem BMX-Rad voran, das sich ähnlich wie die Bikes in *Mat Hoffman's Pro BMX* steuern lässt.

BACK TO THE ROOTS

Nicht nur in Sachen Story und Atmosphäre ist das Spiel in den 80er-Jahren angesiedelt, auch der Skate-Stil der Fahrer erinnert stark an Zeiten, als Boards noch fischförmig und „noselos" waren. Natürlich müsst ihr nicht auf Tricks verzichten, die erst später erfunden wurden – euer Skater verfügt wie gewohnt über ein gigantisches Repertoire an Moves, die jetzt durch neue Oldschool-Tricks wie Slides oder Natas-Spins ergänzt werden. Atmosphärisch macht *American Wasteland* einen ebenso hervorragenden Eindruck wie seine Vorgänger. Die 80er werden sowohl optisch, etwa durch die punkigen Klamotten der Figuren, als auch akustisch dank einer gewohnt stilvollen Musikauswahl in Szene gesetzt. Leider war die uns vorliegende Vorschauversion soundtechnisch noch nicht fehlerfrei, aber was

TALENTIERT Nicht nur auf dem Skateboard, sondern auch auf BMX-Rädern lassen sich coole Tricks ausführen.

BUMSTYLE Die Hose schreit nach einem Besuch im Klamottenshop.

TRENDY Zum Glück stehen euch noch andere Klamottenstilrichtungen als der Punk-Look zur Auswahl.

wir bisher zu hören bekamen, versetzte uns in Verzückung. Hoffentlich finden weitere perfekt ausgesuchte Songs wie Frank Blacks „Los Angeles" ihren Platz im Soundtrack. In den verschiedenen Klamotten-, Skate- und Frisörläden der einzelnen Stadtteile könnt ihr eurer Spielfigur ein zeitgenössisches Outfit verpassen, wobei ihr zum Glück auch einen dezenteren, weniger punkigen Look wählen könnt.

WIEDERUM VERBESSERTE TECHNIK

Änderungen beschränken sich im neuesten *Tony*-Teil nicht auf Gameplay und Setting, auch grafisch hat sich Tony erneut weiterentwickelt. Dank Motion-Capturing sehen die Zwischensequenzen in den Aufgaben sehr ansprechend aus und die Grafik der Spielfigur und der Passanten wurde ebenfalls verbessert. Trotz der gigantischen Größe der Stadt und der fehlenden Ladezeiten hatten wir den Eindruck, dass sich der neueste Teil fast noch einen Tick flotter spielt als die Vorgänger. Technisch ist *Tony* auf dem besten Weg, in gewohnter Traditon die vorherigen Teile in den Schatten zu stellen.

SPIELSPASS UNLIMITED

Außer dem eingangs beschrieben Story-Modus hat *Tony Hawk's American Wasteland* noch mehr Welten zu bieten. Freunde der ersten vier Teile werden großen Gefallen am Classic-Modus finden, in dem sie das Gameplay und die beliebtesten Locations aus den Vorgängern finden werden. Insgesamt kann man Neversoft nur gratulieren: Mit *American Wasteland* haben es die Neversoft-Jungs wieder mal geschafft, Innovationen mit astreiner Technik zu paaren und so auch den mittlerweile siebten Teil der Serie zum potenziellen Hit zu machen. Genauso interessant ist auch die Handheld-Version namens *Tony Hawk's American Sk8land*, zu der wir euch in den News erste Infos liefern.

THOMAS EDER

VORSCHAU

TONY HAWK'S AW

Genre:	Trendsport
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Neversoft
Internet:	www.neversoft.com
Spieler:	1
Termin:	November

EINSCHÄTZUNG

SUPER

Alles beim Alten: Das neueste Tony Hawk **übertrifft seine Vorgänger** in Sachen Gameplay und Technik.

ÜBERRASCHUNG! Kugelwilli, eines der neuen Items, auf Opfersuche.

TINTENKILLER GESUCHT Der Oktopus hat euch die Sicht beeinträchtigt.

WIR RUFEN FLIPPER Eine der Nitro-Cup-Strecken: der Waluigi-Flipper.

STEILPASS Achtung, Überholspur: Toad erklimmt den Pilz-Pass.

Mario Kart DS

Achtung, Kugelwilli im Anflug auf die Kuh-Muh-Farm!

Exklusive Eindrücke vor dem Warm-up.

Marios pilzköpfige Handlanger drehen derzeit mit Hochdruck am letzten Schraubschlüssel, damit Lakitu pünktlich am 11. November die „Go"-Fahne schwenken kann. *Mario Kart DS* soll dabei der erste DS-Titel sein, der über einen Wi-Fi-Modus verfügt. Der Spieler wird die Möglichkeit haben, an speziellen Hotspot-Terminals oder im hauseigenen WLAN-Netzwerk sein Handheld auf die Datenautobahn zu schicken und per Internet gegen vier Konkurrenten aus aller Welt anzutreten. Damit die Online-Gefechte technisch einwandfrei über die Bühne gehen, hat Nintendo kürzlich auf der offiziellen Website zu einem Verbindungstest aufgerufen, bei dem man Informationen über die eigene DSL-Verbindungsqualität übermitteln konnte. Aber nicht nur dank der Wi-Fi-Neuerung avanciert *Mario Kart DS* zu einem echten Renner. Als einziges deutsches Magazin versorgen wir euch auf dieser Doppelseite mit neuen Bildern und Informationen.

RETRO-RASEREI

Nintendos Kart-Hatz wird dieses Mal über 32 Strecken verfügen, von denen 16 bereits vom Start weg anwählbar sind. Anders als bei den bisherigen Serienablegern, wo vier bzw. fünf Strecken hintereinander absolviert wurden, bestehen die verfügbaren Cups diesmal aus jeweils acht Kursen. Die Hälfte aller Asphaltpisten werden Fans bereits aus den Vorgängern kennen, denn die Entwickler haben sich bei den beiden Retro-Cups aus dem Fundus von *Super Mario Kart* (SNES), *Mario Kart 64* (N64), *Mario Kart: Super Circuit* (Game Boy Advance) und *Mario Kart: Double Dash!!* (GameCube) bedient. Das optisch an die heutigen Maßstäbe angepasste Strecken-Best-of dürfte auch Retro-Puristen in jeder Hinsicht begeistern: So muss die Kartbande wieder einmal über die gefürchteten

Maulwurfshügel der Kuh-Muh-Farm aus der N64-Fassung stolpern und heizt erneut durch die Donut-Ebene des Super-Nintendo-Originals. Sogar der aus dem GameCube-Hit *Super Mario Sunshine* bekannte Marktplatz „Piazza Delfino" wurde extra für die Kartbrüder zum Rennschauplatz umgekrempelt. Mit dem Baby-Park und Luigis Piste werden gleich zwei der beliebtesten Rennstrecken der GameCube-Episode ins Taschenformat gehievt. Aber fehlt da nicht noch ein wesentliches Element zum Multiplayer-Glück?

KUGELWILLI AUF 6 UHR!
Und ob! Der ultimative Adrenalinschub kommt wie gewohnt erst durch die obligatorischen Items zustande, unter denen sich diesmal auch einige Innovationen befinden. Neuerdings dürft ihr euren Rivalen beispielsweise den zielsuchenden Kugelwilli vor den Latz knallen oder den oberen Bildschirm eines Konkurrenten mit Tintenklecksen besudeln – ähnlich wie die Riesenkrake Blooper zuvor den idyllischen Hafenabschnitt von *Super Mario Sunshine* verunreinigte. Neben dem Online-Modus werden hitzige WLAN-Gefechte für bis zu acht Spieler mit nur einer Cartridge möglich sein. Sofern es nicht zu vorsätzlicher Werkstattsabotage kommt, unterziehen wir *Mario Kart DS* bereits in der nächsten N-ZONE einem Test und berichten live von Lakitus Schiri-Wölkchen. Schon jetzt ist absehbar: Der kabellose Ableger wird vermutlich der beste Teil der *Mario Kart*-Serie und die neue Rennspiel-Referenz auf dem DS!

CHRISTOPH KRAUS

VORSCHAU
MARIO KART DS

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Internet:	www.nintendo.de
Spieler	1-8
Termin	11. November

EINSCHÄTZUNG
SUPER

Mit 32 alten und neuen Kursen, frischen Extras und Online-Modi düst Mario Kart DS **souverän an die Spitze!**

INFO DER RETRO-CUP

Asphalterneuerung

Aus Alt mach Neu: *Mario Kart DS* bietet 16 technisch aufgemöbelte Retro-Kurse, von denen wir euch acht vorstellen möchten. Die ursprünglichen Kurse waren in den *Mario Kart*-Versionen auf SNES, N64, Game Boy Advance und dem GameCube spielbar.

DEUTSCHE BEZEICHNUNG	ENGLISCHE BEZEICHNUNG	ORIGINALSPIEL
Marios Piste 1	Mario Circuit 1	Super Mario Kart
Kuh-Muh-Farm	Moo Moo Farm	Mario Kart 64
Peachs Piste	Peach Circuit	Mario Kart: Super Circuit
Luigis Piste	Luigis Piste	Mario Kart: Double Dash!!
Donut-Ebene 1	Donut Plains 1	Super Mario Kart
Polar-Parcours	Frappe Snowland	Mario Kart 64
Bowsers Festung 2	Bowser Castle 2	Mario Kart: Super Circuit
Baby-Park	Baby-Park	Mario Kart: Double Dash!!

GEGENVERKEHR! Hier werden Erinnerungen an Toads Autobahn aus der N64-Version wach.

BREITREIFEN Mit Allradantrieb und einem speziell bereiften Kart durch die glühend heiße Wüste!

PIAZZA DELFINO Einst wurden hier Früchte feilgeboten, jetzt sausen die Schildkrötenpanzer umher.

Metroid Prime Pinball

Samus Aran kugelt durchs All!

Erst über die linke Rampe, dann über die rechte Rampe, anschließend die Bumper in der Mitte treffen, um die Kugel dann kraftvoll in einer kleinen Öffnung zu versenken – Multiball! Wenn man sich jetzt noch vorstellt, dass sich dieses hektische Gameplay eines Flipper mit dem Szenario um *Metroid*-Heldin Samus Aran paart, weckt dies hohe Erwartungen. Für die Entwicklung von *Metroid Prime Pinball* sind die Flipperexperten von Fuse Games Limited verantwortlich, die mit ihrem Debüt *Super Mario Ball* geteilte Kritiken ernteten.

DIESMAL WIRD ALLES ANDERS!

Das Spielgeschehen erstreckt sich über beide Bildschirme, während die insgesamt drei Flipperarme (zwei rechts, einer links) mit der L- und der A-Taste aktiviert werden. Zahlreiche Rampen lassen Samus (als Kugel) im Affentempo über den Tisch rauschen, Bumper aktivieren zusätzliche Missionen und auch der obligatorische Multiball darf natürlich nicht fehlen. Schon nach wenigen Minuten wird klar: Fuse hat dazugelernt. Designschwächen wie in *Super Mario Ball* gibt es nicht und das gesamte Spielgeschehen wirkt flüssig und durchdacht. Um dem Szenario und allen Flipperfans gerecht zu werden, haben die Entwickler zahlreiche Aufgaben eingebaut, die es zu bestehen gilt. Habt ihr bestimmte Bumper und Rampen getroffen, erscheinen auf dem Spielfeld Space-Piraten, die wild auf eure Kugel feuern. Gezielt werden diese durch einen Treffer mit Samus zerstört und ein fetter Punktebonus winkt. Nach und nach schaltet ihr zusätzliche Tische frei. *Metroid Prime Pinball* schickt sich an, in die Fußstapfen der *Pro Pinball*-Reihe zu treten. Effekte, Ballphysik und Aufgabenstellung lassen auf einen Hit hoffen!

SASCHA DOWIDAT

VORSCHAU

METROID PRIME PINBALL

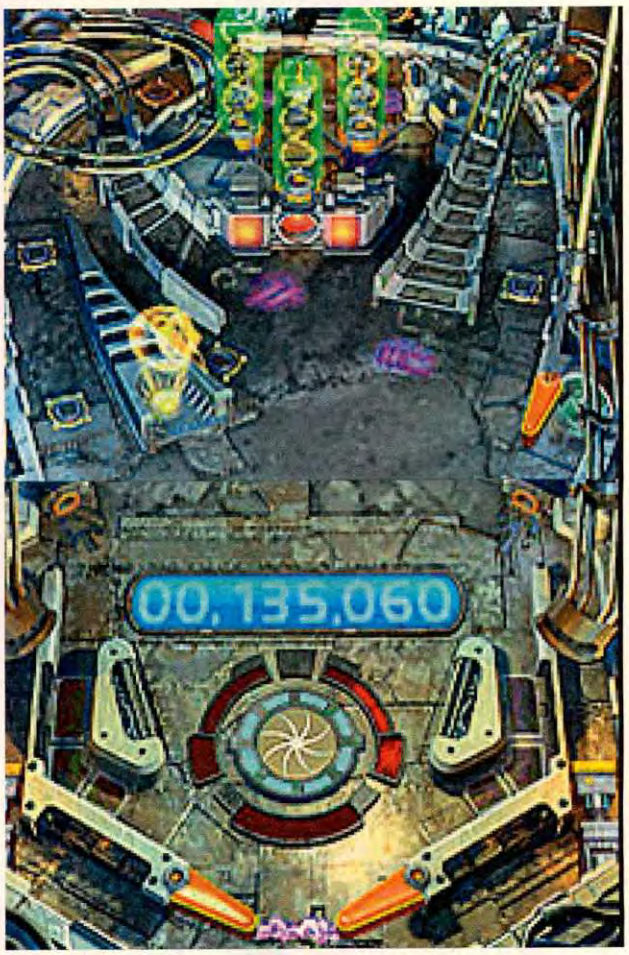
Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Fuse Games Limited
Internet:	www.nintendo.com
Spieler:	1
Termin:	2006

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

Von wegen ruhige Kugel schieben – hier erwartet uns **ein effektgeladenes und actionreiches Flipperspiel!**

GEHIRNMASSAKER Die Mother Brains müssen vernichtet werden.



TISCHVIELFALT Samus kugelt über mehrere Spielebenen.

STRESS Mehrere Bälle im Spiel zu halten, erfordert viel Konzentration.

PRAKTISCH Die Energiebarriere hält die Kugel im Spiel.

Die Chroniken von Narnia

Der König von Narnia

Ausgezaubert: Harry Potter bekommt sagenhafte Konkurrenz.

Die Chroniken von Narnia zählten in den 50er Jahren zu einer beliebten siebenbändigen Kindersaga, die dank ihrer liebevollen Charaktere und der mittelalterlichen Atmosphäre auch viele Erwachsene begeistern konnte. Vier Jahrzehnte nach dem Tod des Schriftstellers C.S. Lewis (1898-1963) portiert Disney die Handlung des ersten Bandes, *Der König von Narnia*, auf die Leinwand: Ein Professor gewährt vier Kindern aus London Unterschlupf auf einem alten Landsitz, um sie vor dem Bombenhagel des Zweiten Weltkriegs zu schützen. Ein Wandschrank, den Lucy, Edmund, Suse und Peter dort zufällig beim Spielen entdecken, entpuppt sich plötzlich als Tor in die fantastische Märchenwelt von Narnia. Das Paralleluniversum ist mit friedfertigen Fabelwesen bevölkert, allerdings schwingt dort eine unrechtmäßige Herrscherin das Zepter. Die Hexe hat zu aller Überdruss den Fluch des ewigen Winters über das Wunderland verhängt. Um den Frieden wieder zu erlangen, verbünden sich die Wunderkinder mit Narnias haarigem König, dem Löwen Aslan, und treten mit Leib und Degen gegen die Hexenbrut an. In dem actionorientierten Rollenspiel, das unabhängig von der GBA-Version entwickelt wird, steuert ihr eines der Kinder und wechselt per Knopfdruck zwischen den übrigen Helden umher. Ihr dürft auf dem Touchscreen zudem festlegen, ob die nichtspielbaren Protagonisten offensiv oder defensiv agieren sollen. Die isometrischen Abschnitte ändern sich sogar passend zur Tages- und Jahreszeit. Per WLAN gehen vier Spieler gemeinsam auf Streifzug, allerdings darf man die Gegend bei Bedarf auch frei erkunden. Kinofans freuen sich auf den Start am 8. Dezember.

CHRISTOPH KRAUS

VORSCHAU

DIE CHRON. V. NARNIA

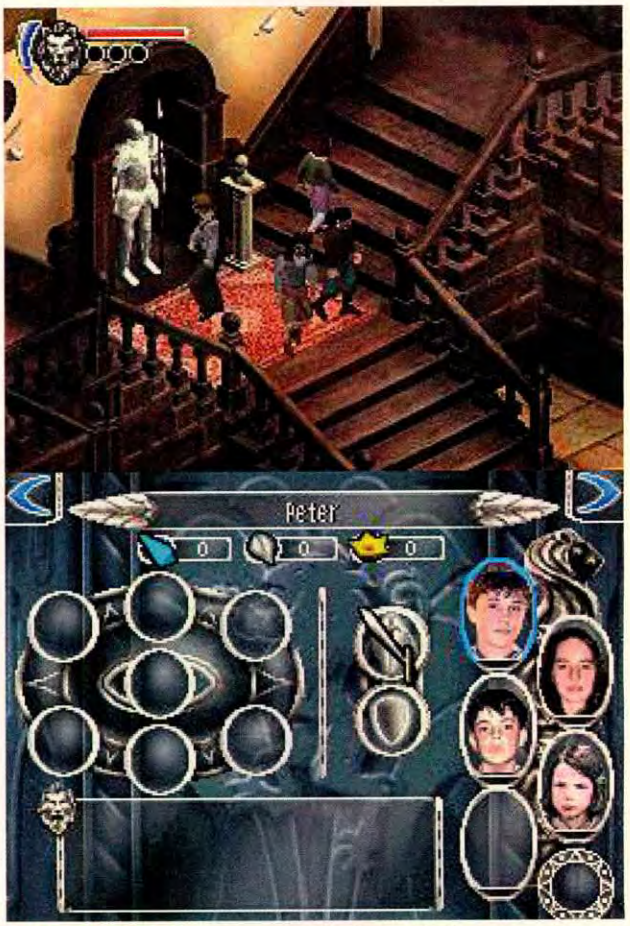
Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Buena Vista
Entwickler:	Griptonite
Internet:	www.narnia.de
Spieler	1-4
Termin	24. November

EINSCHÄTZUNG

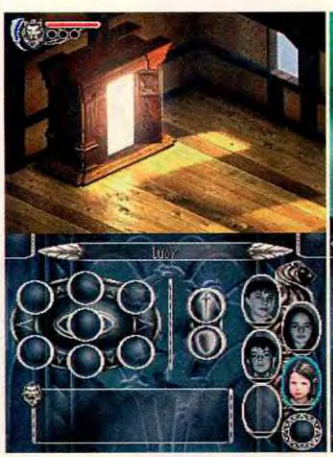
GUT

Ein märchenhaftes Spiel zum kommenden Weihnachtsfeger: Der König von Narnia macht Appetit auf mehr.

HÜBSCH Man beachte den realistischen Schattenwurf des Baums.



MONSTER-GEMETZEL Zusammenhalt ist beim Streifzug durch Narnia wichtig – insbesondere im Mehrspieler-Modus per WLAN.



PLASTISCH Sämtliche Charaktere wurden polygonal modelliert.

EY, BRAUCHSTE KLOPPE? Friedlich sieht dieser Typ nicht gerade aus.

Lost in Blue

Schiffbruch! Zwei Nachwuchs-Robinsons warten auf Freitag.

Es zeugt schon von großer Verantwortungslosigkeit, ein 17-jähriges Mädchen mutterseelenallein auf einer Nussschale den Ozean erkunden zu lassen. Schließlich kommt es, wie es kommen muss: Der Teenager wird von einer riesigen Welle fortgerissen und mitsamt seines knallroten Gummiboots auf eine abgelegene Insel getrieben. Glücklicherweise ist das Mädchen dort nicht auf sich alleine gestellt. Ein gleichaltriger Junge ist ebenfalls auf der Landmasse gestrandet und für das junge Pärchen beginnt nun die Zerreißprobe um Leben und Tod. Wie im direkten Vorgänger, der 1999 unter dem Titel *Survival Kids* für den Game Boy Color erschien, müsst ihr euch nun in der Art von *Die Sims* und *Harvest Moon* um die Bedürfnisse der beiden Helden wie Essen und Schlafen kümmern. Auf der Suche nach Essbarem sucht ihr in der Rolle des Jungen mit dem Digikreuz das vegetationsarme Eiland ab und verstaut Birkenrinde, Gemüse oder (Gift-?)Pilze in eurem Rucksack. Der Stylus wird maßgeblich zur Nahrungsbeschaffung genutzt – etwa um Mohrrüben und Kartoffeln aus der Erde zu rupfen oder um eine Ziege zu melken. Derweil wartet eure Partnerin bereits darauf, aus den von euch gesammelten Zutaten ein einfaches, aber delikates Essen zu zaubern. Der Verzehr dieses Mahls lässt die Gesundheitsanzeige auf dem oberen Bildschirm ansteigen und sorgt dafür, dass die Helden wieder schneller auf den Beinen sind und Baumstämme verschieben können, um weitere Gefilde des Eilands zu erkunden. Eine Höhle dient als Schlafstätte, in der auch Gegenstände gelagert werden. Der Touchscreen wurde sehr gut integriert und veredelt das Spielprinzip zu einem potenziellen Herbst-Hit. Pfadfinder und Rucksack-Touris, schnürt schon mal euer Gepäck!

CHRISTOPH KRAUS

VORSCHAU

LOST IN BLUE

Genre:	Adventure
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami
Internet:	www.konami.com
Spieler:	1
Termin:	Herbst

EINSCHÄTZUNG

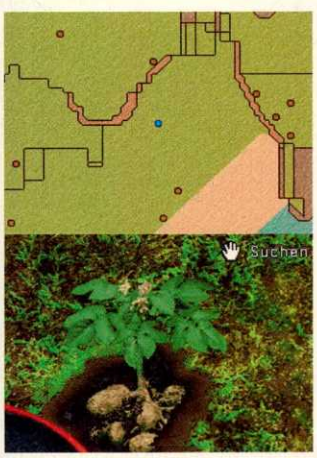
GUT

Der Touchscreen verspricht Abenteuer genug, um *Lost in Blue* **zu einem genialen Überlebenstrip zu machen.**

SCHMECKT'S? **Gehen die Anzeigen zur Neige, ist es Zeit zum Kochen.**

SCHWAMMERL **Pilze sind zwar nahrhaft, können aber Gift enthalten.**

PUSTEN! **Für dich leg ich die Hand ins Feuer – bald wird's warm!**



KARTOFFEL **Hier buddeln wir das Nachtschattengewächs aus.**

INFO-CENTER MOST WANTED

MOST-WANTED-CHARTS

PLATZ/VORMONAT/TITEL/SYSTEM				MONAT
1	1	The Legend of Zelda: Twilight ...	GC	13
2	NEU	Mario Kart DS	DS	1
3	2	Need for Speed Most Wanted	GC	4
4	NEU	Jump Superstars	DS	1
5	NEU	Metroid Prime Hunters	DS	1
6	WE	Battalion Wars	GC	7
7	9	Mario Smash Football	GC	3
8	NEU	Gun	GC	1
9	4	Starcraft: Ghost	GC	13
10	NEU	New Super Mario Bros.	DS	1

Quelle: N-ZONE-Zeugnis-Auswertung, www.n-zone.de, SMS-Wahl

Wir mischen die Charts auf, denn ab diesem Monat berücksichtigen wir auch die DS-Titel. Mario und die Jump Superstars sowie Samus Aran steigen hoch in den Charts ein. *Zelda* thront weiterhin an der Spitze.

N-ZONE CHARTS-GEWINNSPIEL

Wir verlosen unter allen Einsendungen drei Spiele nach Wahl.

Um am Gewinnspiel teilzunehmen, nennt uns einfach eure derzeitigen Lieblingsspiele oder euren am sehnsüchtigsten erwarteten Titel: **Für die Most-Wanted-Charts:** Sendet uns eine SMS mit dem Text **„nzone MW Nummer eures Favoriten"** (Beispiel: Schreibt „nzone MW 1" und wählt somit *Battalion Wars* zu eurem Most-Wanted-Titel Nummer 1).
Für die Lesercharts: Sendet uns eine SMS mit dem Text **„nzone LC Nummer eures Favoriten"** (Beispiel: Schreibt „nzone LC 1", wenn *Baten Kaitos* euer absoluter Lieblingstitel ist.

D: 82 098;
€ 0,49/SMS/ Alle Netze
(inkl. VF-D2 Anteil € 0,12/SMS)
CH: 9292; Sfr 0,70/SMS
A: 0900 700 800; € 0,50/SMS

Oder schickt eine Postkarte mit den Nummern eurer Favoriten an:
COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: nzone MW bzw. nzone LC,
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

MOST-WANTED-CHARTS

Nr.	Titel	System
01	Battalion Wars	GC
02	Fire Emblem: Path of Radiance	GC
03	Gun	GC
04	Harvest Moon: Another ...	GC
05	Jump Superstars	DS
06	Mario Smash Football	GC
07	Mario Kart DS	DS
08	Mario & Luigi 2	DS
09	Metroid Prime: Hinters	DS
10	Need for Speed Most Wanted	GC
11	New Super Mario Bros.	DS
12	Peter Jackson's King Kong	GC
13	Pokémon XD: Der dunkle Sturm	GC
14	Prince of Persia: Two Thrones	GC
15	Shadow the Hedgehog	GC
16	SSX On Tour	GC
17	Super Princess Peach	DS
18	Tak: Die große Juju-Jagd	GC
19	The Legend of Zelda: Twilight ...	GC
20	True Crime: New York City	GC

LESER-CHARTS (SEITE 42)

Nr.	Titel	System
01	Baten Kaitos	GC
02	Call of Duty: Finest Hour	GC
03	Donkey Kong Jungle Beat	GC
04	Donkey Konga 2	GC
05	FF: Crystal Chronicles	GC
06	Geist	GC
07	Killer 7	GC
08	Mario Kart: Double Dash	GC
09	Mario Power Tennis	GC
10	Medal of Honor: European ...	GC
11	Metroid Prime	GC
12	Metroid Prime 2: Echoes	GC
13	Nintendogs	DS
14	Need for Speed Underground 2	GC
15	Paper Mario: Die Legende ...	GC
16	Pikmin 2	GC
17	Pokémon Colosseum	GC
18	Project Rub	DS
19	Resident Evil Zero	GC
20	Resident Evil 4	GC
21	Splinter Cell Chaos Theory	GC
22	Star Fox Assault	GC
23	Star Fox Adventures	GC
24	Super Mario Smash Bros.	GC
25	Super Mario 64	DS
26	Tak 2: Der Stab der Träume	GC
27	Tales of Symphonia	GC
28	WWE: Day of Reckoning 2	GC
29	Wario Ware Touched!	DS
30	Zelda: The Wind Waker	GC

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.
Teilnahmeschluss ist der 2. November 2005.

Die kommenden Hits!

Ihr wollt wissen, welche Spiele-Knaller in Zukunft erscheinen? Auf diesen Seiten bieten wir euch eine aktuelle Übersicht über die am sehnlichsten erwarteten GameCube-, DS- und GBA-Spiele.

BATTALION WARS

Gegenschlag, die Zweite: Nach *Dual Strike* auf dem DS wird nun auch auf dem GC in den Krieg gezogen. Umfangreiche Missionen, 3D-Grafik und Cartoon-Stil gibt es in der Schlacht gratis.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Strategie**
Termin: **9. Dezember**

DANCING STAGE MARIO MIX

Um dem Winterspeck entgegenz wirken, steppt der dicke Klempner wie ein alter Tanzbär. Könnt ihr alle Musikschlüssel ertanzen und wieder Frieden im Pilzkönigreich herstellen?

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Geschicklichkeit**
Termin: **28. Oktober**

FIRE EMBLEM: PATH OF RADIANCE

Das Strategiespektakel endlich auf dem GC. Schlüpft in die Rolle von Ike und führt eine Schar von Kämpfern in die Schlacht, um den Frieden auf dem Kontinent Tellius wiederherzustellen.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **RPG-Strategie**
Termin: **4. November**

GEIST

Ein Ego-Shooter zum Aus-der-Haut-Fahren. Die Action-Sequenzen sind nur Durchschnitt, aber die tollen Geister-Spielereien sind zum Gruseln und bringen frischen Wind ins Genre.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Ego-Shooter**
Termin: **7. Oktober**

GUN

Neversoft liefert einen viel versprechenden Wild-West-Shooter. Kämpft in der Prärie mit riesigem Waffenarsenal gegen Rothäute, befreit Bardamen oder reitet einfach in den Sonnenuntergang.

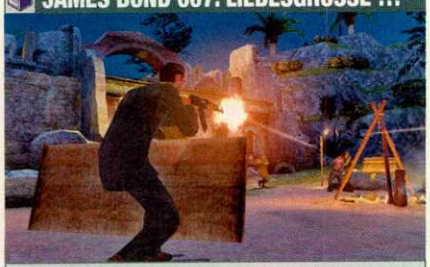
Hersteller: **Activision**
Genre: **Action**
Termin: **November**

HARVEST MOON: ANOTHER ...

... *Wonderful Life*. Der Titel hat sich noch einmal verschoben, da bis jetzt nicht klar ist, wer die knuddelige Farm-Simulation in Deutschland auf den Markt bringt. Vielleicht doch Nintendo?

Hersteller: **Natsume**
Genre: **Simulation**
Termin: **2005**

JAMES BOND 007: LIEBESGRÜSSE ...



... *aus Moskau.* EA im Retrofieber – Bond kehrt zu seinen Wurzeln zurück und besucht Istanbul, um eine Dechiffriermaschine zu beschaffen. Wilde Verfolgungsjagden gehören natürlich dazu.

Hersteller: **EA**
Genre: **Action**
Termin: **17. November**

JUMP SUPERSTARS

Die wilde Comic-Rauferei bietet auf der einen Seite zwar wenig Spieltiefe, dafür aber Helden satt: Naruta, Ruffy oder Yugi sind mit an Bord. Wir hoffen auf einen baldigen Europa-Release.

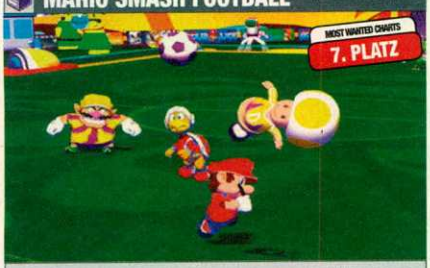
Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Beat 'em Up**
Termin: **2006**

MARIO KART DS

Kaum ein DS-Titel wird in der Redaktion mehr herbeigesehnt – nach den ersten Proberunden können wir es kaum erwarten, den flotten Fun-Racer endlich in die Finger zu bekommen.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Rennspiel**
Termin: **11. November**

MARIO SMASH FOOTBALL



Mario setzt zur Blutgrätsche an, denn *Mario Smash Football* ist rabiat. Aber Vorsicht: Wer foult, muss damit rechnen, dass die Gegner als Belohnung nützliche Extras kassieren.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Fußball**
Termin: **18. November**

METROID PRIME HUNTERS

Die Action-Heroine feuert jetzt auch auf dem DS – ballern, zu einem Morphball zusammenrollen, alles wie im großen Vorbild. Und der Mehrspieler-Modus kann schon jetzt voll überzeugen. Hoffentlich bietet das Solo-Abenteuer ebenso viel Spaß.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Ego-Shooter**
Termin: **2006**

MARIO & LUIGI 2

Zurück in die Zukunft: Das Klempnerduo reist in die Vergangenheit und trifft auf Miniaturausgaben ihrer selbst. Wieder gibt es jede Menge Spielwitz und zahlreiche Kombinationsangriffe.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Rollenspiel**
Termin: **2006**

NEED FOR SPEED MOST WANTED

Mit großkotzigen Proleten in getunten Karren könnt ihr umgehen? Aber was passiert, wenn euch die Polizei auf den Fersen ist? Volle Konzentration und einfach Gas geben!

Hersteller: **Electronic Arts**
Genre: **Rennspiel**
Termin: **24. November**

NEW SUPER MARIO BROS.

Jump & Run in einer neuen Dimension? Nintendo verspricht uns 3D-Charaktere, 2D-Hintergründe, jede Menge grafische Spielereien und einen tollen Zweispieler-Modus.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Jump & Run**
Termin: **2006**

PETER JACKSON'S KING KONG

Vom *Herr der Ringe*-Macher kommt eine der vermutlich besten Filmumsetzungen aller Zeiten. Euch erwartet eine spannende Mischung aus Action-Adventure. Ego-Shooter und Beat 'em Up.

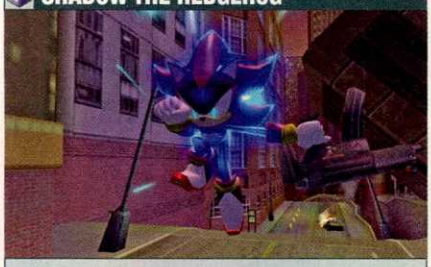
Hersteller: **Ubisoft**
Genre: **Action-Adventure**
Termin: **4. Quartal**

POKÉMON XD: DER DUNKLE STURM

Es ist bald so weit: Der dunkle Sturm zieht langsam auch nach Europa. Könnt ihr das Geheimnis um die Pokémon, deren Herz verdunkelt wurde, und Dark Lugia lüften?

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Rollenspiel**
Termin: **18. November**

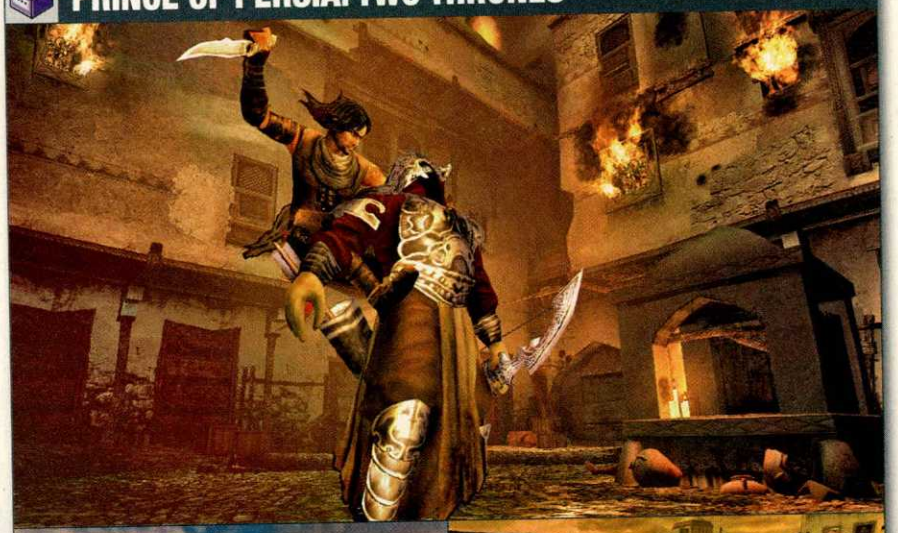
SHADOW THE HEDGEHOG



Dunkle Egos kommen in Mode. Auch Shadow, der dunkle Igel, bekommt sein eigenes Abenteuer und begibt sich in der Mischung aus Jump & Run und Ego-Shooter auf einen Selbstfindungstrip.

Hersteller: **Sega**
Genre: **Jump & Run**
Termin: **5. November**

PRINCE OF PERSIA: TWO THRONES



Im neuesten Teil hat sich der Prinz mit dem Bösen infiziert und seitdem sein dunkles Ego an seiner Seite – an bestimmten Stellen steuert ihr den düsteren Prinz. Vielleicht der krönende Abschluss einer fantastischen Trilogie?

Hersteller: **Ubisoft**
Genre: **Action**
Termin: **4. Quartal**

SSX ON TOUR

Alle Pistensäue halten sich bereit, denn ab Ende Oktober wird die Highspeed-Wintersaison eröffnet. Erstmals stürzt ihr euch auch auf Skiern die eisigen Strecken hinunter. Ski heil!

Hersteller: **EA**
Genre: **Sport**
Termin: **27. Oktober**

STARCRAFT GHOST

Es wird wieder etwas stiller um die Mischung aus Stealth-Adventure und Action-Shooter geworden. Sobald es neue Informationen gibt, werden wir natürlich darüber berichten!

Hersteller: **Vivendi Universal**
Genre: **Action-Adventure**
Termin: **2005**

SUPER PRINCESS PEACH

So wie es aktuell aussieht, verschiebt sich das erste Abenteuer der süßen Prinzessin ins nächste Jahr. Wir sind gespannt, wie sich Marios Herzblatt in ihrem Debüt schlägt.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Jump & Run**
Termin: **2006**

TAK: DIE GROSSE JUJU-JAGD

Tak und Lok sind wie Pech und Schwefel. Um ihr neuestes Abenteuer zu bestehen, raufen sich die beiden zusammen, denn viele Aufgaben können sie nur im Teamwork erledigen.

Hersteller: **THQ**
Genre: **Jump & Run**
Termin: **Februar 2006**

THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT ...

... *Princess*. Ein Aufschrei ging durch die Fangemeinde, Spieler drohten mit Selbstmord – *Zelda* erscheint erst 2006. Dafür hat Nintendo jetzt viel Zeit, um jede Menge neuer Ideen umzusetzen.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Action-Adventure**
Termin: **2006**

TRUE CRIME: NEW YORK CITY

In New York City fliegen die Fäuste, denn der Cop Marcus, selbst in der Bronx aufgewachsen, räumt auf. *True Crime* liefert viel Action, spektakuläre Kampfszenen und jede Menge Abwechslung.

Hersteller: **Activision**
Genre: **Action**
Termin: **November**

TERMINE

ZULETZT ERSCHIENEN

GAMECUBE

Tom Clancy's Rainbow Six Lockdown

Genre: Ego-Shooter
Wertung: 63%

Durchwachsener Taktik-Shooter mit tollen Schauplätzen, der an der mäßigen KI krankt.

WWE: Day of Reckoning 2

Genre: Wrestling
Wertung: 88%

Grandioser Nachfolger des Wrestling-Spektakels mit noch mehr Spieltiefe.

NINTENDO DS

Advance Wars: Dual Strike

Genre: Strategie
Wertung: 90%

Die Truppen ziehen jetzt auch per Touchscreen in den Krieg - Achtung Suchtgefahr.

Castlevania: Dawn of Sorrow

Genre: Action-Adventure
Wertung: 87%

Fantastisches Vampir-Abenteuer mit grandiosem Soundtrack und toller Atmosphäre.

GAME BOY ADVANCE

Franklin

Genre: Geschicklichkeit
Wertung: 68%

Die kleine, tapsige Schildkröte erlebt spannende Abenteuer – kindgerecht.

Garfield

Genre: Jump & Run
Wertung: 51%

Witzige Lizenz-Versoftung mit dem dicken Kater, aber langweiligem Gameplay.

WAS KOMMT WANN?

OKTOBER GAMECUBE

Bratz Rock Angelz	21. Oktober
Cocoto – Fishing Master	Oktober
Dancing Stage Mario Mix	28. Oktober
FIFA 2006	13. Oktober
Geist	7. Oktober
Marvel Nemesis: Rise of the ...	Oktober
NBA Live 06	6. Oktober
Sonic Gems Collection	5. Oktober
Spartan: Total Warrior	7. Oktober
SSX On Tour	27. Oktober
Tony Hawk's A. Wasteland	27. Oktober
Ultimate Spider-Man	13. Oktober
X-Men Legends 2	13. Oktober

NOVEMBER

007: Liebesgrüße aus Moskau	17. November
Call of Duty 2 – Big Red One	November
Crash Tag Team Racing	11.November
Die Sims 2	3. November
Die Unglaublichen 2:	
Der Angriff des Tunnelgräbers	November
Fire Emblem: Path of Radience	4. November
GUN	November
Harry Potter und der ...	10. November
Mario Smash Football	18. November
NfS Most Wanted	24. November
Pokémon XD: Der dunkle Sturm	18. Nov.
Shadow the Hedgehog	5. November
Shrek SuperSlam	November
SpongeBob ...: Film ab!	November
True Crime: New York City	November

DEZEMBER

Battalion Wars	9. Dezember
Prince of Persia: Two Thrones	Dezember

2005/2006

Die Chroniken von Narnia ...	2006
Disney's Chicken Little	Herbst
Odama	2006
Harvest Moon. Another W. Life	2005
Peter Jackson's King Kong	4. Quartal
StarCraft: Ghost	2005
Tak: Die große Juju-Jagd	Februar 2006
The Sims 2	Herbst
The Legend of Zelda: Twilight ...	2006
The Movies	2006
T. C. Ghost Recon: Advanced ...	2005
X-Men Legends II: Rise of ...	2005

OKTOBER NINTENDO DS

FIFA 2006	13. Oktober
Franklin's Great Adventures	28. Oktober
Madagascar – Operation Pinguin	27. Okt.
Nanostray	21. Oktober
Nintendogs	7. Oktober
Snoods On Vacation	5. Oktober
Ultimate Spider-Man	13.Oktober
Zoo Tycoon	Oktober

NOVEMBER

Burnout Legends	24. November
Die Sims 2	3. November
Die Chroniken von Narnia ...	24. November
Die Unglaublichen 2:	
Der Angriff des Tunnelgräbers	November
Frogger: Helmet Chaos	November
Harry Potter und der Feuerkelch	10. Nov.
Harvest Moon DS	November
Kirby: Power-Malpinsel	25. November
Lost in Blue	November
Mario Kart DS	11. November
Mini R/C Racing	November
Need for Speed Most Wanted	24. Nov.
Shrek SuperSlam	November
Sonic Rush	5. November
Spyro – Shadow Legacy	11. November
Teenage Mutant Ninja Turtles 3:	
Mutant Nightmare	November
Tony Hawk's American Sk8land	November
Touch Golf	18. November

DEZEMBER

Battles of Prince of Persia	Dezember

2005/2006

Animal Crossing: Wild World	2005
Black & White Creatures	2005
Boktai	2005
Bubble Bobble	2005
Bust-a-Move DS	2005
Dragon Booster	1. Quartal 2006
Dragon Quest Monsters	2005
Dynasty Warriors	2005
Electroplankton	2005
Final Fantasy: Crystal Chronicles	2005
Final Fantasy 3	2005
Ford Racing 3	5. Oktober
Garfield – The Bound for Home	13. Feb.
Jump Superstars	2006
Mario & Luigi 2	2006
Metroid Prime: Hunters	2006
Metroid Prime: Pinball	2006
MegaMan Battle Network 5	2005
Moonlight Fables	2005
New Super Mario Bros.	2006
Peter Jackson's King Kong	4. Quartal
Pro Evolution Soccer	2005
Pokémon Diamond	2005
Pokémon Pearl	2005
SBK: Snowboard Kids DS	2005
SpongeBob Schwammkopf: Licht, Kamera, Schwamm ab!	2005
SpongeBob Schwammkopf: Der gelbe Rächer	2005
Super Princess Peach	2006
Tak: Die große Juju-Jagd	Februar 2006
Tetris	2005
The Sims 2	Herbst
Top Spin 2	2005
Trauma Center: Under the Knife	2005
Ultimate Brain Games	2005
Ultimate Card Games	2005
Ultimate Pocket Games	2005
Vandal Hearts	2005
Viewtiful Joe: Double Trouble	2005
World of Mana	2005
Worms	März 2006

OKTOBER GBA

Barbie und der geheimnisvolle ...	7. Okt.
Barbie Superpack	23. Oktober
Bratz Rock Angelz	Oktober
Crash Superpack Volume 3	21. Oktober
Die Chroniken von Narnia ...	24. November
Digitylsh Series	Oktober
Duel Masters: Shadow of ...	20. Oktober
FIFA 2006	13. Oktober
Ford Racing 3	5. Oktober
Franklin's Great Adventures	28. Oktober
GBA Compilation – Battleships/Clue/Risk	5.Oktober
GBA Compilation – Aggravation/ Scrabble Junior/Sorry	5. Oktober
Glücksbärchis	24. Oktober
Noddy	Oktober
Pokémon Smaragd-Edition	21. Oktober
Snoods On Vacation	5. Oktober
Ultimate Spider-Man	13. Oktober
Wer wird Millionär? Junior	5. Oktober

NOVEMBER

2 Games in 1: Columns + ChuChu Rocket	November
2 Games in 1: Sonic Advance + Sonic Battle	November
2 Games in 1: Sonic Advance + S. Pinball Party	Nov.
2 Games in 1: Sonic Pinball Party + S. Battle	November
Alien Hominid	4. November
Cosmo & Wanda – Wenn Elfen helfen!	
Die Anti-Welt	November
Die Unglaublichen – The Incredibles: Der Angriff des Tunnelgräbers	November
Donkey Kong Country 3	4.November
Dr. Mario und Tetris Attack	25. November
Emily Erdbeer	21. November
Fire Emblem: The Sacred Stones	4. Nov.
Gunstar Future Heroes	4. November
Harry Potter und der ...	November
In einem Land vor ...	21. November
Mario Tennis Advance	18. November
Need for Speed Most Wanted	November
Polarium Micro	11. November
Shrek SuperSlam	November
SpongeBob ...: Film ab!	November
Tony Hawk's A. Wasteland	November
Yu-Gi-Oh! Nightmare ...	November
Winx Club	November

DEZEMBER

Dynasty Warriors Advance	2. Dezember

2005/2006

Advance Guardian Heroes	2005
Metal Slug	2005
Peter Jackson's King Kong	4. Quartal
Power Rangers Space ...	Februar 2006
Scrabble Scramble	2005
Riviera: The Promised Land	2005
Tak: Die große Juju-Jagd	Februar 2006
The Sims 2	Herbst
Top Spin 2	2005

INFO-CENTER ALLE SPIELE IM ÜBERBLICK

VERKAUFS-CHARTS

Quelle: SATURN

PLATZ/VORMONAT/TITEL			MONAT
1	2	Mario Party 6 (inkl. Mikrofon)	5
2	1	Donkey Konga + Controller	10
3	4	Resident Evil 4	6
4	3	Madagascar	2
5	6	Super Smash Bros. Melee (Pl. Choice)	35
6	WE	Super Mario Sunshine	11
7	WE	SW Rebel Strike (Pl.Choice)	5
8	5	Star Fox Assault	4
9	WE	Metroid Prime 2. Echoes	4
10	WE	Legend of Zelda: Wind Waker	17

PLATZ/VORMONAT/TITEL			MONAT
1	–	Super Mario 64 DS	1
2	–	Another Code	1
3	–	Yoshi's Touch & Go	1
4	–	Bomberman DS	1
5	–	Madagascar	1

PLATZ/VORMONAT/TITEL			MONAT
1	2	Pokémon Leaf Green + Wireless Adapter	11
2	NEU	Crash / Spyro Pack	1
3	4	Mario Party	2

Während auf dem GameCube vor allem Spaßgranaten wie *Mario Party* oder *Donkey Konga* an der Spitze stehen, führt auf dem Nintendo DS der Jump&Run-Klassiker *Super Mario 64 DS*. Auf dem Game Boy Advance steht nach wie vor Pokémon ganz hoch im Kurs.

LESER-CHARTS

PLATZ/VORMONAT/TITEL			SYSTEM	MONAT
1	1	Zelda: The Wind Waker	GC	30
2	NEU	Super Mario 64 DS	DS	1
3	2	Resident Evil 4	GC	5
4	NEU	Another Code: Doppelte Erinnerung	DS	1
5	NEU	Bomberman DS	DS	1
6	NEU	Wario Ware Touched!	DS	1
7	5	Tales of Symphonia	GC	6
8	4	Super Smash Bros. Melee	GC	28
9	3	Metroid Prime 2: Echoes	GC	10
10	8	Metroid Prime	GC	23

Wir berücksichtigen den DS jetzt auch in den Leser-Charts. Die neuen Titel wirbeln die Liste richtig durcheinander. Nur *Zelda* bleibt unverändert auf Platz 1.

Quelle: N-ZONE-Zeugnis, SMS-Auswertung, www.n-zone.de

ACTION

True Crime: Streets of L.A.
Bald erscheint der viel versprechende zweite Teil des *GTA*-Ablegers.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Bad Boys 2	Codemasters	12/04	47%
Batman Vengeance	Ubisoft	05/02	81%
Beyblade: Super Tournament …	Atari	01/04	38%
Black & Bruised	Vivendi	07/03	67%
Catwoman	EA	10/04	69%
Conflict: Desert Storm	Bigben	07/03	74%
Conflict: Desert Storm II	Take 2	12/03	85%
Defender	Konami	05/03	70%
Der Herr der Ringe 2	EA	03/03	83%
Der Herr der Ringe 3	EA	12/03	83%
Die Monster AG: Monster …	THQ	05/03	40%
Disney's Tarzan Freeride	Ubisoft	05/02	73%
Drei Engel für Charlie: Volle …	Ubisoft	09/03	39%
Enter the Matrix	Atari	06/03	75%
FireBlade	Konami	03/03	72%
Freedom Fighters	EA	11/03	86%
Gauntlet: Dark Legacy	Konami	11/02	61%
Gotcha Force	Capcom	03/04	60%
Hunter: The Reckoning	Avalon	07/03	70%
Ikaruga	Atari	05/03	86%
James Bond 007: Alles …	EA	03/04	85%
King Arthur	Konami	01/05	76%
Mario Party 4	Nintendo	12/02	74%
Mario Party 5	Nintendo	01/04	75%
Mario Party 6	Nintendo	03/05	87%
MegaMan Network Trans …	Capcom	08/03	68%
Men in Black 2: Alien …	Atari	03/03	59%
Metal Arms: Glitch in the …	Vivendi	12/03	76%
Minority Report	Activision	05/03	54%
Monopoly Party	Atari	02/03	61%
Monster Jam: Maximum …	Ubisoft	01/03	55%
Mystic Heroes	THQ	12/02	63%
P.N.03	Capcom	09/03	79%
Reign of Fire	Konami	01/03	62%
Robotech Battlecry	TDK	12/02	73%
Smuggler's Run Warzones	Take 2	10/02	82%
Spawn: Armageddon	EA	04/04	67%
Spider-Man: The Movie	Activision	07/02	83%
Star Fox Assault	Nintendo	05/05	77%
Star Wars: Bounty Hunter	EA	02/03	84%
Star Wars Rogue Squadron II	EA	05/02	90%
Star Wars Rogue Squadron III	Activision	12/03	91%
Star Wars: The Clone Wars	EA	12/02	79%
Taz Wanted	Atari	10/02	68%
Terminator 3	Atari	11/04	81%
The Hulk	Vivendi	07/03	73%
Top Gun: Combat Zones	Avalon	12/02	76%
True Crime: Streets of L.A.	Activision	12/03	86%
Universal Studios: Theme …	Kemco	05/02	71%
Viewtiful Joe 2	Capcom	03/05	90%
WWE Crush Hour	THQ	05/03	61%

ACTION-ADVENTURE

PoP: Warrior Within
Bezauberndes Action-Märchen wie aus Tausendundeiner Nacht

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Asterix & Obelix XXL	Atari	09/04	69%
Batman Begins	EA	08/05	76%
Batman: Dark Tomorrow	Vidis	04/03	69%
Beyond Good & Evil	Ubisoft	04/04	89%
Bionicle: The Game	EA	11/03	68%
Blood Omen 2	Eidos	02/03	85%
Böse Nachbarn	Koch Media	03/05	66%
Buffy: Chaos Bleeds	Vivendi	11/03	79%
Casper	TDK	12/02	66%
Conan	TDK	06/04	73%
Disney's Winnie Puuh	Ubisoft	05/05	67%
Dragon's Lair 3D: Special …	THQ	05/04	65%
Eternal Darkness: S.R.	Nintendo	11/02	90%
Findet Nemo	THQ	12/03	69%
Große Haie – Kleine Fische	Activision	13/04	70%
Harry Potter u. d. Gefangene …	EA	08/04	74%
Harry Potter u. d. Kammer …	EA	01/03	74%
Harry Potter u. d. Stein …	EA	02/04	70%
Hitman 2: Silent Assassin	Eidos	08/03	85%
Jimmy Neutron	THQ	04/03	59%
Killer 7	Capcom	08/05	86%
Knights of the Temple	TDK	05/04	85%
Largo Winch	Ubisoft	12/02	69%
Luigi's Mansion	Nintendo	05/02	87%
Metal Gear Solid: The Twin …	Konami	05/04	90%
Mission: Impossible	Atari	06/04	80%
Pitfall: Die verlorene Expedition	Activision	05/04	82%
Pokémon Channel	Nintendo	05/04	78%
Prince of Persia: The Sands …	Ubisoft	04/04	91%
PoP: Warrior Within	Ubisoft	01/05	92%
Rayman 3: Hoodlum Havoc	Ubisoft	03/03	89%
Resident Evil	Capcom	09/02	88%
Resident Evil Zero	Capcom	03/03	89%
Resident Evil 4	Capcom	04/05	95%
Rogue Ops	Capcom	03/04	77%
Samurai Jack: The Shadow …	Atari	09/04	48%
Second Sight	Codemasters	11/04	80%
Scooby-Doo! Nacht der …	THQ	12/02	65%
Sphinx und die verfluchte …	THQ	03/04	86%
Spider-Man 2	Activision	09/04	85%
SpongeBob: Battle for …	THQ	04/04	70%
SpongeBob: Revenge of …	THQ	04/03	69%
Spyro: Enter the Dragonfly	Vivendi	12/02	68%
Star Fox Adventures	Nintendo	12/02	91%
Super Mario Sunshine	Nintendo	10/02	91%
Superman: Shadow of …	Atari	05/03	45%
Teenage Mutant Ninja Turtles	Konami	05/04	58%
Teenage Mutant Ninja Turtles 2	Konami	05/05	65%
The Scorpion King	Vivendi	01/03	53%
Tom Clancy's Splinter Cell	Ubisoft	06/03	90%
Tom Clancy's Splinter Cell 2	Ubisoft	09/04	90%
Tom Clancy's Splinter Cell 3	Ubisoft	05/05	91%
Wario World	Nintendo	07/03	87%
Worms 3D	Atari	11/03	78%
X-Men 2: Wolverine's …	Activision	06/03	67%
Zelda: The Wind Waker	Nintendo	05/03	95%
Zelda: Four Swords Adventures	Nintendo	02/05	88%

AMERICAN SPORTS

NHL 06
Teilt sich mit dem Vorgänger den Titel als bestes Eishockey-Spiel.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Disney Sports Basketball	Konami	07/03	55%
Madden NFL 06	EA	10/05	89%
Madden NFL 2003	EA	12/02	88%
Madden NFL 2004	EA	10/03	90%
Madden NFL 2005	EA	11/04	91%
NBA Courtside 2002	Nintendo	06/02	82%
NBA Live 2003	EA	02/03	83%
NBA Live 2004	EA	12/03	84%
NBA Live 2005	EA	13/04	85%
NBA Street Vol. 2	EA	07/03	82%
NBA Street V3	EA	04/05	85%
NBA 2K3	Atari	04/03	85%
NFL 2K3	Atari	04/03	89%
NFL Street	EA	02/04	79%
NFL Street 2	EA	02/05	82%
NHL 06	EA	10/05	88%
NHL 2003	EA	12/02	85%
NHL 2004	EA	11/03	86%
NHL 2005	EA	11/04	88%
NHL 2K3	Atari	05/03	86%
NHL Hitz 2002	Konami	05/02	81%
NHL Hitz 2003	Konami	12/02	82%

BEAT 'EM UP

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Batman: Rise of Sin Tzu	Ubisoft	02/04	63%
Bloody Roar: Primal Fury	Activision	05/02	82%
Capcom vs. SNK 2 EO	EA	09/02	64%
Def Jam: Fight for NY	EA	12/04	87%
Digimon Rumble Arena 2	Atari	13/04	77%
Dragon Ball Z: Budokai	Atari	11/03	70%
Dragon Ball Z: Budokai 2	Atari	06/05	75%
Godzilla: Destroy all ...	Atari	12/02	71%
Mortal Kombat: Deadly ...	Konami	03/03	82%
Soul Calibur II	Nintendo	10/03	90%
Super Smash Bros. Melee	Nintendo	07/02	85%
UFC Throwdown	Ubisoft	11/02	67%
Viewtiful Joe	Capcom	11/03	90%
X-Men: Next Dimension	Activision	01/03	71%

EGO-SHOOTER

XIII
Stylischer und stimmungsvoller Shooter mit Cel-Shading-Grafik

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Call of Duty	Activision	02/05	78%
Der Anschlag	Ubisoft	01/03	47%
Die Hard Vendetta	Vivendi	12/02	86%
GoldenEye: Rogue Agent	EA	01/05	85%
James Bond 007: Agent im ...	EA	07/02	83%
James Bond 007: Nightfire	EA	01/03	85%
Judge Dredd: Dredd vs. Death	Vivendi	02/04	57%
Medal of Honor: European Assault	EA	07/05	84%
Medal of Honor: Frontline	EA	01/03	87%
Medal of Honor: Rising Sun	EA	01/04	79%
Metroid Prime	Nintendo	04/03	94%
Metroid Prime 2: Echoes	Nintendo	13/04	94%
Red Faction 2	THQ	07/03	83%
Serious Sam: The Next ...	Take 2	06/04	72%
Star Wars Jedi Knight II ...	Activision	01/03	83%
TimeSplitters 2	Eidos	12/02	88%
TimeSplitters Future Perfect	EA	03/05	87%
Tom Clancy's Ghost Recon	Ubisoft	04/03	78%
Tom Clancy's Ghost Recon 2	Ubisoft	05/05	80%
Tom Clancy's Rainbow Six 3	Ubisoft	08/04	80%
Turok Evolution	Acclaim	11/02	79%
XIII	Ubisoft	12/03	88%

FUSSBALL

FIFA 06
Wieder einmal besser als der Vorgänger und somit neuer Fußball-König

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Disney Sports Fußball	Konami	02/03	62%
FIFA Fußball WM 2002	EA	05/02	89%
FIFA 06	EA	10/05	82%
FIFA Football 2003	EA	12/02	83%
FIFA Football 2004	EA	12/03	85%
FIFA Football 2005	EA	12/04	87%
FIFA Street	EA	04/05	70%
ISS 2	Konami	05/02	72%
ISS 3	Konami	07/03	72%
RedCard	Konami	08/02	69%
Sega Soccer Slam	Atari	11/02	82%
UEFA C. League 2004-2005	EA	04/05	87%
Virtua Striker 3	Sega	08/02	67%

JUMP & RUN

Shrek 2
Märchenhaftes Jump & Run mit Shrek, Esel und dem süßen Kater

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Animaniacs	Flashpoint	07/05	65%
Billy Hatcher and the ...	Atari	12/03	78%
Carmen Sandiego	Acclaim	06/04	70%
Castleween	Wanadoo	06/03	49%
Crash Bandicoot: Der Zorn ...	Vivendi	10/02	83%
Der Hobbit	Vivendi	01/04	76%
Donald Duck: Phantomias	Ubisoft	01/03	68%
Donald Duck: Quack Attack	Ubisoft	05/02	70%
Donkey Kong Jungle Beat	Nintendo	03/05	88%
Dr. Muto	Konami	04/03	75%
Kao the Kangaroo Round 2	JoWooD Prod.	01/05	78%
Lemony Snicket: Rätselhafte E.	Activision	04/05	74%
Looney Tunes: Back in Action	EA	01/04	70%
Madagascar	Activision	08/05	77%
Pac-Man World 2	EA	05/03	72%
Robots Vivendi	Universal	05/05	71%
Scooby-Doo! Fluch der ...	THQ	06/04	67%
Shrek 2	Activision	08/04	80%
Sonic Adventure 2: Battle	Atari	05/02	81%
Sonic Adventure DX	Atari	08/03	59%
Sonic Heroes	Atari	03/04	83%
Sonic Mega Collection	Atari	05/03	83%
SpongeBob Schwammkopf	THQ	02/05	79%
Spyro: A Hero's Tail	Atari	13/04	80%
Tak und die Macht des Juju	THQ	04/04	83%
Tak und der Stab der Träume	THQ	04/05	83%
Ty the Tasmanian Tiger	EA	01/03	61%
Ty the Tasmanian Tiger 2	EA	13/03	74%
Vexx	Acclaim	04/03	74%
Wallace & Gromit in ...	Acclaim	02/04	72%
Zapper	Atari	04/03	76%

GESCHICKLICHKEIT

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Bomberman Generation	Vivendi	12/02	74%
Disney's Magical Mirror	Nintendo	10/02	70%
Disney Party	EA	11/03	53%
Donkey Konga	Nintendo	11/04	89%
Donkey Konga 2	Nintendo	06/05	89%
Eggo Mania	Kemco	09/02	80%
MC GROOVZ danceCRAZE	MadCatz	09/05	40%
Puyo Pop Fever	Atari	04/04	78%
Super Bust-A-Move All Stars	Ubisoft	11/03	76%
Super Monkey Ball	Atari	05/02	81%
Super Monkey Ball 2	Atari	04/03	84%
Tetris Worlds	THQ	11/02	60%
Wario Ware	Nintendo	10/04	70%
Worms Blast	Ubisoft	11/02	64%
Zoo Cube	Acclaim	08/02	66%

TRENDSPORT

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
1080° Avalanche	Nintendo	01/04	78%
Aggressive Inline	Acclaim	09/02	89%
Big Air Freestyle	Atari	11/02	53%
BMX XXX	Acclaim	02/03	69%
Dark Summit	THQ	06/02	83%
Dave Mirra Freestyle BMX 2	Acclaim	05/02	78%
Disney Sports Skateboarding	Konami	04/03	45%
Disney's Extreme Skate ...	Activision	10/03	83%
Evolution Skateboarding	Konami	04/03	53%
Evolution Snowboarding	Konami	04/03	62%
Kelly Slater's Pro Surfer	Activision	12/02	78%
Mat Hoffman's Pro BMX 2	Activision	12/02	75%
SSX 3	EA	01/04	89%
SSX Tricky	EA	08/02	84%
Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	05/02	88%
Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision	01/03	88%
Tony Hawk's Underground	Activision	01/04	90%
Tony Hawk's Underground 2	Activision	12/04	91%
Whirl Tour	Vivendi	03/03	75%

LOW BUDGET

Wer zurzeit ziemlich knapp bei Kasse ist, muss trotzdem nicht leer ausgehen. Folgende Spiele könnt ihr euch nämlich schon für maximal 30 Euro unter den Nagel reißen.

FIFA Football 2005
Die abgelöste Fußball-Referenz zum Schnäppchenpreis

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Beyond Good & Evil	Ubisoft	04/04	89%
HdR: Das dritte Zeitalter	EA	12/04	83%
HdR: Die Rückkehr des Königs	EA	12/03	83%
Die Hard Vendetta	Vivendi	12/02	86%
Die Sims brechen aus	EA	01/04	86%
Enter the Matrix	Atari	06/03	75%
FIFA Football 2003	EA	12/02	83%
FIFA Football 2004	EA	12/03	85%
FIFA Football 2005	EA	12/04	87%
Findet Nemo	THQ	12/03	69%
Große Haie – Kleine Fische	Activision	13/04	70%
Harry Potter und der ...	EA	08/04	74%
Harry Potter: Quidditch WM	EA	01/04	71%
James Bond 007: Alles oder ...	EA	03/04	85%
James Bond 007: Nightfire	EA	01/03	85%
Judge Dredd	Vivendi	02/04	57%
Luigi's Mansion	Nintendo	05/02	86%
Mario Party 4	Nintendo	12/02	74%
Mario Party 5	Nintendo	01/04	75%
Medal of Honor: Frontline	EA	01/03	87%
Metroid Prime	Nintendo	04/03	94%
Minority Report	Activision	05/03	54%
Mission: Impossible	Atari	05/03	80%
Mortal Kombat: DA	Konami	03/03	82%
Need for Speed Underground	EA	12/03	84%
Need for Speed Underground 2	EA	13/04	87%
Pikmin	Nintendo	07/02	88%
Pokémon Channel	Nintendo	05/04	78%
Rayman 3: Hoodlum Havoc	Ubisoft	03/03	89%
Resident Evil Zero	Capcom	03/03	89%
Serious Sam: Next Encounter	Take 2	06/04	72%
Shrek 2	Activision	08/04	80%
Sonic Adventure 2: Battle	Atari	05/02	81%
Sonic Heroes	Atari	03/04	83%
Soul Calibur II	Nintendo	10/03	90%
Spider-Man 2	Activision	09/04	%%
SpongeBob: Battle for ...	THQ	04/04	70%
Starfox Adventures	Nintendo	12/02	91%
Super Mario Sunshine	Nintendo	10/02	91%
Super Smash Bros. Melee	Nintendo	07/02	85%
Tony Hawk's Underground 2	Activision	12/04	91%
World Racing	TDK	03/04	73%
XGRA	Acclaim	01/04	83%
XIII	Ubisoft	12/03	88%
X-Men Legends	Activision	12/04	82%
Zelda: The Wind Waker	Nintendo	05/03	95%

RENNSPIELE

F-Zero GX
Nintendo definiert das Wort Geschwindigkeit neu und gibt Vollgas.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
18 Wheeler American Pro …	Acclaim	06/02	72%
ATV: Quad Power Racing 2	Acclaim	03/03	80%
Big Mutha Truckers	Empire	11/03	79%
Burnout	Acclaim	05/02	85%
Burnout 2	Acclaim	06/03	88%
Cel Damage	EA	05/02	65%
Crash Nitro Kart	Vivendi	01/04	76%
Crazy Taxi	Acclaim	05/02	85%
Dakar 2	Acclaim	04/03	69%
Driven	Ubisoft	05/02	69%
Drome Racers	EA	11/03	77%
Extreme-G 3	Acclaim	05/02	81%
F1 2002	EA	09/02	77%
F1 Career Challenge	EA	08/03	77%
Freakstyle	EA	11/02	85%
F-Zero GX	Nintendo	12/03	91%
Hot Wheels: Velocity X	THQ	01/03	58%
Jeremy McGrath …	Acclaim	07/02	40%
Mario Kart: Double Dash!!	Nintendo	12/03	89%
Micro Machines Explosion	Atari	03/03	74%
MX Superfly	THQ	11/02	80%
Need for Speed: Hot Pursuit 2	EA	12/02	75%
Need for Speed Underground	EA	12/03	84%
Need for Speed Underground 2	EA	13/04	87%
Pro Rally 2002	Ubisoft	11/02	76%
R: Racing	EA	04/04	72%
Rally Championship	Bigben	04/03	67%
Smuggler's Run: Warzones	Take 2	10/02	82%
Speed Challenge	Ubisoft	11/02	68%
Speed Kings	Acclaim	08/03	76%
Spy Hunter	Konami	08/02	69%
Starsky & Hutch	Empire	11/03	70%
Street Racing Syndicate	Nintendo	05/05	70%
SX Superstar	Acclaim	08/03	61%
The Italian Job	Eidos	02/04	67%
The Simpsons: Hit & Run	Vivendi	12/03	78%
The Simpsons: Road Rage	EA	05/02	70%
V-Rally 3	Atari	07/03	73%
Wave Race: Blue Storm	Nintendo	05/02	87%
World Racing	TDK	03/04	73%
Wreckless	Activision	01/03	76%
XGRA	Acclaim	01/04	83%

WRESTLING

WWE: Day of Reckoning 2
Tolle Präsentation und besseres Gameplay – die neue Referenz.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Def Jam Vendetta	EA	07/03	80%
Legends of Wrestling	Acclaim	07/02	56%
Legends of Wrestling 2	Acclaim	04/03	70%
WWE: Day of Reckoning	THQ	11/04	86%
WWE: Day of Reckoning 2	THQ	10/05	88%
WWE Wrestlemania XIII	THQ	11/02	73%
WWE Wrestlemania XIX	THQ	10/03	80%

ROLLENSPIELE

Pokémon Colosseum
Umfangreiche und abwechslungsreiche Hatz nach Pokémon

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Baldur's Gate: Dark Alliance	Vivendi	04/03	84%
Baten Kaitos	Nintendo	05/05	86%
Der Herr der Ringe: Das dritte …	EA	13/04	83%
Evolution Worlds	Ubisoft	03/03	63%
Final Fantasy: CC	Nintendo	04/04	88%
Gladius	Activision	02/04	83%
Lost Kingdoms	Activision	08/02	83%
Lost Kingdoms 2	Activision	06/03	83%
MegaMan X: Command Mission	Capcom	13/04	80%
Paper Mario 2	Nintendo	13/04	90%
Pokémon Colosseum	Nintendo	02/04	90%
PSO: Episode I & II	Atari	04/03	82%
Skies of Arcadia Legends	Atari	06/03	88%
Summoner 2	THQ	04/03	83%
Tales of Symphonia	Namco	13/04	89%
X-Men Legends	Activision	12/04	82%
Yu-Gi-Oh! Königreich …	Konami	01/05	60%

SIMULATION

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Animal Crossing	Nintendo	11/04	89%
Die Sims	EA	05/03	85%
Die Sims brechen aus	EA	01/04	86%
Die URBZ: Sims in the City	EA	01/05	80%
Harvest Moon	Ubisoft	05/04	78%

SPORT (SONSTIGES)

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Ace Golf	Eidos	12/02	78%
Beach Spikers	Atari	10/02	85%
ESPN Int. Winter Sports	Konami	05/02	74%
Fight Night Round 2	EA	05/05	85%
Harry Potter: Quidditch WM	EA	01/04	71%
Knockout Kings 2003	EA	02/03	82%
Mario Golf: Toadstool Tour	Nintendo	07/04	81%
Mario Power Tennis	Nintendo	03/05	89%
Outlaw Golf	TDK	08/03	70%
Pro Tennis WTA Tour	Konami	11/02	55%
Ribbit King	Atari	12/04	64%
Rocky	Rage	12/02	84%
Tiger Woods PGA Tour 2004	EA	11/03	89%
Tiger Woods PGA Tour 2005	EA	11/04	90%

STRATEGIE

Goblin Commander
Wilde Kobolde im grandios steuerbaren Schlachtengetümmel

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Doshin the Giant	Nintendo	10/02	80%
Future Tactics	JoWooD	01/05	73%
Goblin Commander	Bigben	05/04	80%
Phantasy Star Online III	Revolution	07/04	86%
Pikmin	Nintendo	07/02	88%
Pikmin 2	Nintendo	11/02	90%

GAME BOY ADVANCE

Hier zeigen wir euch die absoluten Top-Titel für den GBA:

TITEL	HERST.	AUSGABE	%
ACTION			
Metroid Zero Mission	Nintendo	04/04	90%
ACTION-ADVENTURE			
Zelda: The Minish Cap	Nintendo	13/04	93%
ADVENTURE			
Hamtaro: Ham Ham Heart …	Nintendo	08/03	83%
BEAT 'EM UP			
Super Street Fighter II Turbo	Ubisoft	11/01	85%
EGO-SHOOTER			
Doom II	Activision	02/03	87%
FUSSBALL			
FIFA Football 2005	Electronic Arts	13/04	87%
GESCHICKLICHKEIT			
Pokémon Pinball: R & S	Nintendo	12/03	85%
JUMP & RUN			
Super Mario World	Nintendo	04/02	92%
MUSIC/ENTERTAINMENT			
Pocket Music	Ubisoft	03/02	70%
RENNSPIEL			
Top Gear Rally	Nintendo	12/03	90%
ROLLENSPIEL			
Golden Sun: Die vergessene …	Nintendo	10/03	89%
SIMULATION			
Harvest Moon: Friends of …	Ubisoft	02/04	90%
SPORT (SONSTIGE)			
Virtua Tennis	Atari	03/03	86%
STRATEGIE			
Fire Emblem	Nintendo	09/04	91%
TRENDSPORT			
Tony Hawk's Underground 2	Activision	13/04	92%
WRESTLING			
WWF Road to Wrestlemania	THQ	12/01	70%

NINTENDO DS

Hier seht ihr alle bislang veröffentlichten DS-Titel im Überblick:

TITEL	HERST.	AUSGABE	%
ACTION			
Retro Atari Collection	Atari	05/05	70%
Space Invaders Revolution	Atari	09/05	62%
Star Wars Episode III	Ubisoft	06/05	70%
ACTION-ADVENTURE			
Another Code: Doppelte …	Nintendo	07/05	85%
Castlevania: Dawn of …	Konami	10/05	87%
Splinter Cell: Chaos Theory	Ubisoft	08/05	74%
EGO-SHOOTER			
GoldenEye: Rogue Agent	Electronic Arts	08/05	74%
GESCHICKLICHKEIT			
Bomberman DS	Ubisoft	08/05	90%
Meteos	Nintendo	10/05	90%
Mr. Driller	Namco	02/05	60%
Nintendogs	Nintendo	10/05	85%
Pac Pix	Nintendo	07/05	80%
Ping Pals	THQ	02/05	19%
Pokémon Dash	Nintendo	02/05	65%
Polarium	Nintendo	02/05	88%
Project Rub	Nintendo	02/05	81%
Wario Ware Touched	Nintendo	02/05	87%
Zoo Keeper	Nintendo	03/05	81%
JUMP & RUN			
Madagascar	Activision	09/05	68%
Robots	Vivendi Universal	03/05	70%
Rayman DS	Ubisoft	04/05	83%
Super Mario 64	Nintendo	02/05	88%
RENNSPIEL			
Asphalt Urban GT	Ubisoft	02/05	72%
NfS Underground 2	EA	07/05	74%
Ridge Racer DS	Nintendo	07/05	80%
SIMULATION			
Die URBZ: Sims in the City	EA	02/05	70%
SPORT			
Tiger Woods PGA Tour 2005	EA	02/05	58%

INFO-CENTER

DIE REDAKTION

HANS IPPISCH
35, REDAKTIONSDIREKTOR

... freut sich auf den Game Boy Micro und wundert sich, wie perfekt sein Söhnchen mittlerweile mit dem DS umgehen kann. Der Touchscreen macht es möglich.

FABIAN SLUGA
25, LEITENDER REDAKTEUR

... traut Nintendo mit dem Revolution-Controller einen großen Wurf zu. Außerdem freut er sich schon diebisch auf den lang erwarteten Test zu *Mario Kart DS*.

UDO CRNJAK
27, REDAKTEUR

... schlägt René nicht nur bei *SSX On Tour*-Highscores und -Tricklines, sondern auch in Sachen Aussehen. Der Konkurrent ist zwar gut, aber chancenlos.

HEINRICH LENHARDT
40, USA-KORRESPONDENT

... vermisst zu Beginn der Eishockey-Saison (mal wieder) GameCube-Online-Optionen: Ohne aktuelle Spielerdaten sind die *NHL 06*-Teams von vorgestern.

SASCHA DOWIDAT
28, FREIER MITARBEITER

...hat jetzt eine kostenpflichtige Nummer gegen Kummer eingerichtet, um 24 Stunden am Tag für seine lieben Mitmenschen da zu sein: 0190-08154711-XXX.

YVES NAWROTH
21, REDAKTIONSASSISTENT

... kann sich nicht entscheiden, welchem EA-Spiel er sich zuerst widmen soll. Die Konkurrenz hat *Burnout* zu bieten, auf dem GC geht mit *SSX On Tour* die Post ab.

LARS KROMAT
32, LAYOUT

... hat vor kurzem mit seinem Schneemobil einen Skifahrer und einen Boarder zerlegt, die sich auf der Piste stritten, wer von beiden wohl cooler ist. Ätsch!

FLORIAN HANNICH
21, LAYOUT

... rinnt der traumhafte Geschmack eines Erdnussbutter-Schokoriegels in einem feinen Fluss den Gaumen entlang. Welch wunderbar unvergleichliches Erlebnis.

RENÉ WEINBERG
24 . LAYOUT

... Udo, die Pfeife! Der Arme denkt, er sei bei *SSX On Tour* der Oberking. Dabei klemmt er sich zwei Bretter an die Füße. But remember: Boarden rulez und macht sexy!

REDAKTIONSVERHÖR

René Weinberg, 24

Was hast du denn neuerdings hier zu suchen?
Ich halte nach kreativen Einfällen Ausschau, die ich im Layout umsetzen kann.

Wo hast du denn eigentlich vorher gearbeitet?
Mein alter Arbeitsplatz war gar nicht so weit von der N-ZONE entfernt – einfach einen Raum weiter. Dort saß ich in der PC-Abteilung und habe mich hauptsächlich um die *PC Action* gekümmert. Hin und wieder hab ich mal zu den Konsoleros verlaufen. Es kann nie schaden, über den PC-Tellerrand hinauszuschauen. *grins*

Spielst du in deiner Freizeit auch?
Ja, ich spiele gerade *SSX On Tour* mit Udo und *Baten Kaitos*. Allerdings kommt es schon öfter mal vor, dass ich ein PC-Spiel zocke.

Was machst du, wenn du mal nicht vor einer Glotze sitzt?
Dann versuch ich so viel Zeit wie möglich mit meiner Freundin zu verbringen, sie zu bekochen und mit ihr ins Kino zu gehen.

Hast du sonst noch Hobbys?
Klar, ich spiele viel Basketball und fahre gerne mit meinen Inlineskates durch die Nachbarschaft. Hin und wieder zieht es mich auch ins Schwimmbad, um gemütlich auf dem Wasser zu treiben!

■ Spiele mit einer Einzelspieler-Wertung von 85% oder mehr erhalten dieses Hit-Prädikat.

■ Spiele mit einer Multiplayer-Wertung von 85% oder mehr erhalten diesen Multiplayer-Hit.

■ Spiele mit diesem Symbol erhielten von der USK das Prädikat „Keine Jugendfreigabe".

■ Bei einem Test mit diesem Symbol handelt es sich um einen Titel aus Japan oder den USA, der noch nicht in Deutschland erhältlich ist. Ob der Titel in Deutschland erscheinen wird, könnt ihr im jeweiligen Test nachlesen.

■ Aufgepasst! Dieses Symbol zeigt an, dass wir überraschende Storywendungen verraten.

UNSERE EINSCHÄTZUNGEN KURZ ERKLÄRT

SUPER Dieser Hammer wird wahrscheinlich 90% oder mehr absahnen.

SEHR GUT Ein Spiel mit echtem Hitpotenzial, das zwischen 83% und 89% landen wird.

GUT Die Testversion des Spiels wird voraussichtlich zwischen 70% und 82% bekommen.

OK Ein durchschnittlicher Titel, der wahrscheinlich zwischen 50% und 69% abstaubt.

SCHWACH Mehr als 30% bis 49% werden beim Test wohl nicht drin sein.

SCHLECHT Würg! Die Testversion dürfte höchstens 29% ergattern.

INFO-CENTER

TESTÜBERSICHT

SPIEL DES MONATS: SSX ON TOUR

EA hat mit dem mittlerweile vierten Teil der Wintersport-Reihe sein Glanzstück abgeliefert. Tolle Spielbarkeit, erhöhtes Spieltempo, immer anspruchsvoller werdendes Ranglisten-System mit Sponsoren-Möglichkeit und ein fantastischer Soundtrack lassen die Pflichttitel-Liste länger werden. Ab auf die Piste und Gas geben ist angesagt!

TEST AB SEITE 52

Hersteller: Electronic Arts
Termin: 20. Okt. **Preis:** Ca. € 60,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
86%	91%	83%	90%

ACTION

GUNSTAR FUTURE ...

... *Heroes*. Treasure liefert ein Highlight der Extraklasse. Das *Gunstar Heroes*-Team ist nach fast zehnjähriger Abstinenz zurück und entfacht auf dem GBA eine Grafikorgie sondergleichen – man muss es gesehen haben.

TEST AUF SEITE 72

Hersteller: THQ
Termin: 4. November **Preis:** € 35,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
95%	88%	90%	90%

HULK

Zum zweiten Mal schlägt Hulk im wahrsten Sinne des Wortes auf dem GameCube zu. Eine gewaltige Zerstörungsorgie mit zahlreichen Moves und völliger Bewegungsfreiheit, aber auch technischen Schwächen.

TEST AUF SEITE 58

Hersteller: Vivendi Universal
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 40,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
80%	76%	–%	83%

MARVEL NEMESIS:

... *Rise of the Imperfects*. Die Comic-Helden hauen sich nun auf dem GameCube eines auf die Rübe. Leider verkommt die Prügelorgie zum unspektakulären Button-Mashing. Hier wurde viel Potenzial verschenkt.

TEST AUF SEITE 59

Hersteller: EA
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 60,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
68%	56%	60%	60%

NANOSTRAY

Klassischer Shooter-Action mit beeindruckender Grafik, aber kleinen Macken im Gameplay. Der Touchscreen-Einsatz wirkt beim hohen Schwierigkeitsgrad etwas deplatziert. Nicht nur für Retro-Fans ein Fest.

TEST AB SEITE 62

Hersteller: THQ
Termin: Oktober **Preis:** ca. € 35 ,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
91%	82%	73%	81%

SPARTAN: TOTAL ...

... *Warrior*. Sega mischt die Antike auf und veranstaltet Massenschlachten, auf die selbst Julius Cäsar neidisch wäre. Vor allem die hohe Gegneranzahl beeindruckt. Ausführlichen Geschichtsunterricht gibt es im

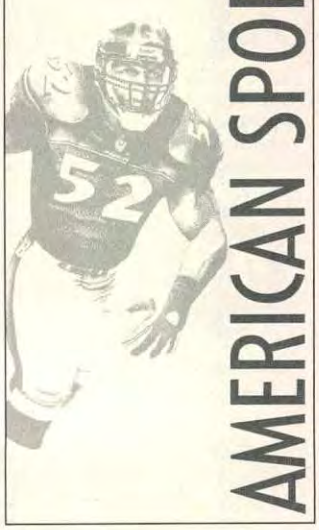
TEST AB SEITE 48

Hersteller: Sega
Termin: 7. Oktober **Preis:** Ca. € 60,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
60%	74%	–%	82%

AMERICAN SPORTS



NBA LIVE 06

Basketball realistischer denn je. *NBA 06* überzeugt durch abwechslungsreiche Special-Moves und die neue Freestyle-Controll sorgt für ein anspruchsvolles, aber intuitives Gameplay. Ein Fest für alle Basketball-Fans!

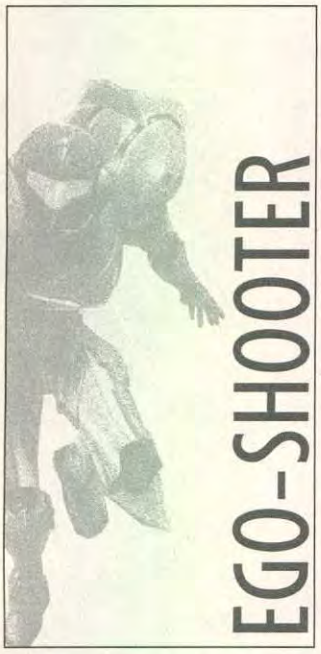
TEST AUF SEITE 60

Hersteller: EA
Termin: 6. Oktober **Preis:** Ca. € 60,-

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
83%	88%	87%	86%

= GameCube = Game Boy Advance = Nintendo DS



GEIST

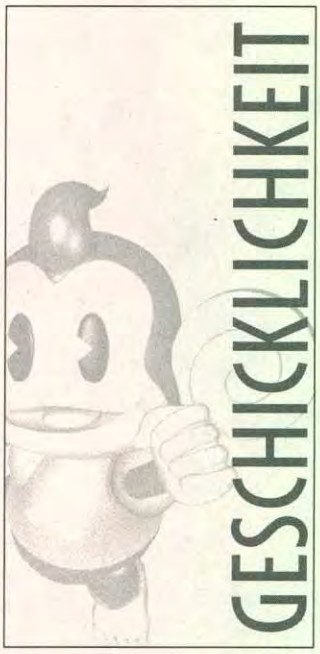
Ego-Shooter mal anders: In der Rolle eines Spektralwesens sorgt ihr für Unruhe. Leider wird die Grundidee zu wenig genutzt und die schwache Technik schmälert den Spielspaß. Geistererscheinungen gibt es im

TEST AB SEITE 54

Hersteller: Nintendo
Termin: 7. Oktober **Preis:** Ca. € 55,-

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
72%	71%	**79%**	78%



DANCING STAGE ...

... *Mario Mix.* Endlich darf auch auf dem GameCube richtig abgezappelt werden, Tanzmatte wird mitgeliefert. Witzige Songs, ein lustiger Story-Modus und jede Menge cooler Mini-Spiele sorgen für viel Begeisterung!

TEST AB SEITE 56

Hersteller: Nintendo
Termin: 31. Oktober **Preis:** Ca. € 60,-

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
62%	82%	**85%**	84%

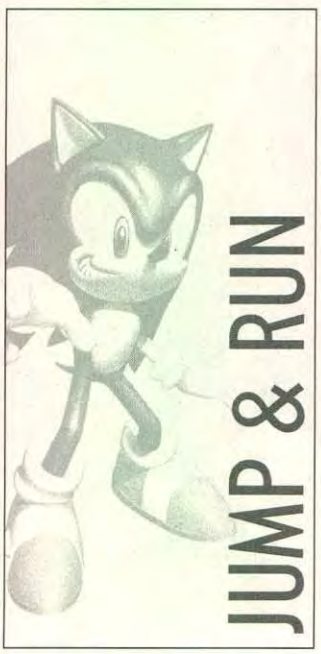
YU-GI-OH!...

... *Destiny Board Traveler.* Konami lässt das traditionelle Strategie-Prinzip beiseite und liefert eine Brettspielvariante mit den Helden der *Yu-Gi-Oh!*-Reihe. Leider kann das langweilige Gameplay nicht überzeugen. Dafür gibt es drei seltene Sammelkarten.

Hersteller: Konami
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 45,-

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
49%	58%	**47%**	44%



ANIMANIACS: ...

... *Lights, Camera, Action!* Die irren Animaniacs und ihre Freunde Pinky und Brain drehen in diesem Jump & Run Filme. Die Steuerung ohne Touchscreen-Einsatz und das Spielprinzip sind verbesserungsdürftig!

TEST AUF SEITE 66

Hersteller: Flashpoint
Termin: Erhältlich **Preis:** ca. € 40 ,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
40%	52%	52%	**59%**

DONKEY KONG ...

... *Country 3.* Der dritte Teil der berühmten Affenhatz findet jetzt den Weg auf den GBA und spielt sich noch genauso gut wie vor über zehn Jahren auf dem SNES. Alles über das kultige Jump & Run gibt es im

TEST AUF SEITE 71

Hersteller: Nintendo
Termin: 4. November **Preis:** Ca. € 40,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
76%	83%	78%	**87%**

POKÉMON ...

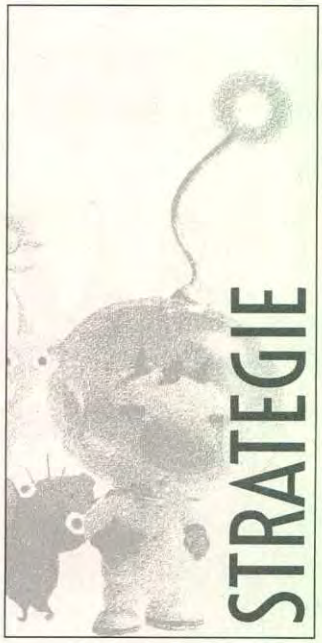
... *Smaragd.* Die Spezial-Edition zu *Rubin* & *Saphir* glänzt mit polierter Optik, zahlreichen seltenen Pokémon, neuen Orten und spannenden Team-Duellen. Warum ihr auch diese Edition unbedingt braucht, lest ihr im

TEST AB SEITE 68

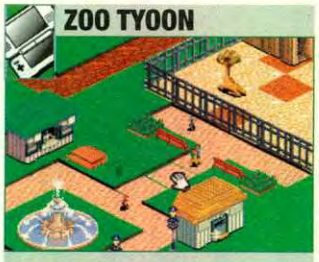
Hersteller: Nintendo
Termin: 21. Oktober **Preis:** Ca. € 40,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
77%	75%	85%	**87%**



ZOO TYOON



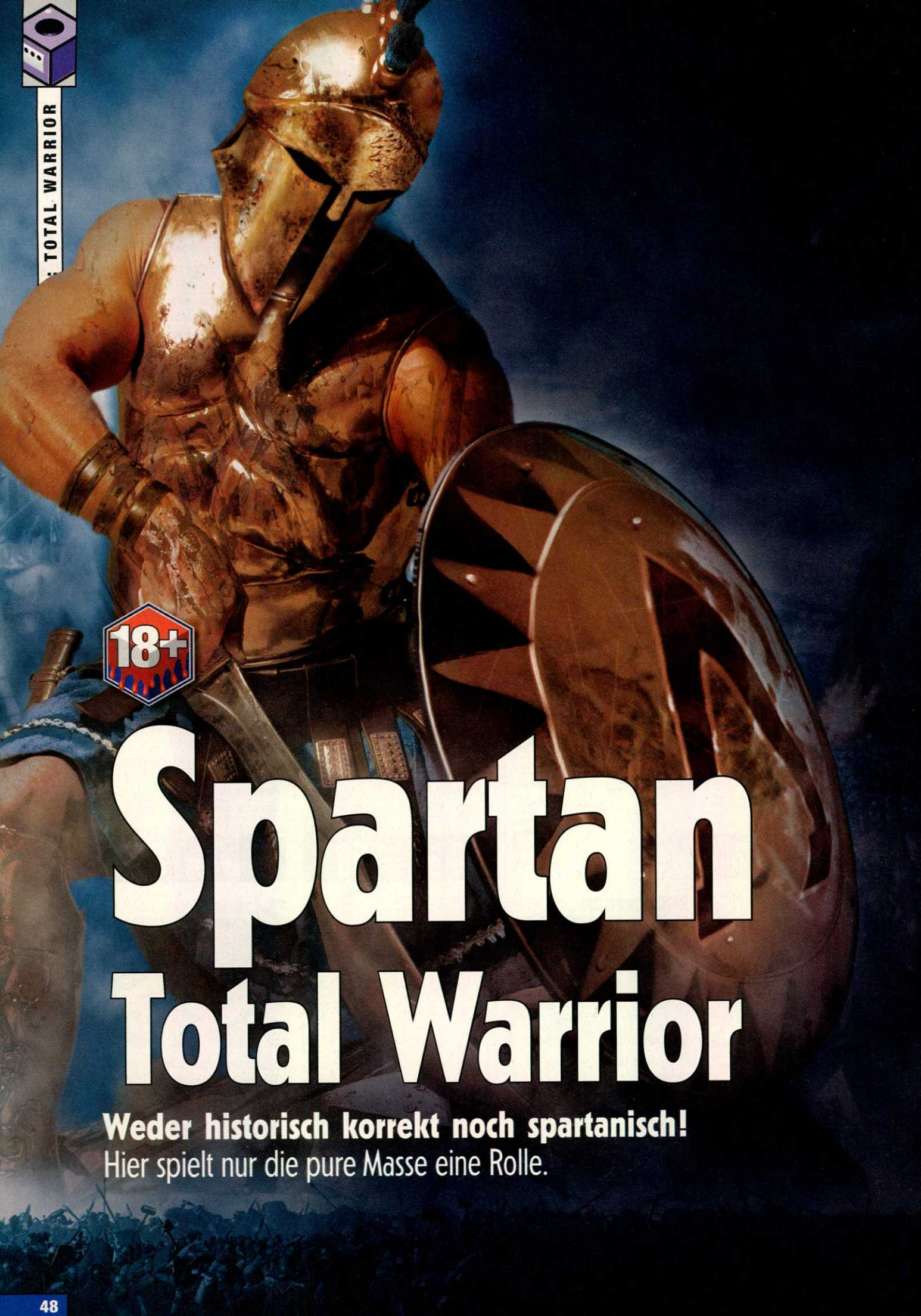
Aufbaustrategie-Spiele sind auf dem DS bisher eine Seltenheit. Der erste Versuch von THQ, einen kompletten Zoo zu simulieren, hat kleine Schwächen, kann aber dennoch langfristig fesseln. Zur Fütterung geht es im

TEST AB SEITE 64

Hersteller: THQ
Termin: Oktober **Preis:** ca. € 40 ,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
67%	62%	–%	**78%**



Spartan Total Warrior

Weder historisch korrekt noch spartanisch!
Hier spielt nur die pure Masse eine Rolle.

Mit der korrekten Wiedergabe historischer Tatsachen ist das im Bereich der Videospiele so eine Sache. Viele Entwickler nutzen zwar vergangene Ereignisse als Quelle der Inspiration, halten sich aber in den seltensten Fällen tatsächlich an die Fakten. The Creative Assembly machen da keine Ausnahme. Die kalifornischen Jungs haben sich als Grundlage für ihr aktuelles Konsolenprojekt den Widerstand Spartas gegen das Römische Reich rausgesucht. Um der Story auch die nötige Dramaturgie zu verleihen, die für ein Action-Spektakel dieser Größenordnung nötig ist, haben die Entwickler dem Storycocktail einige Figuren der griechischen Mythologie beigemengt. Eine Hydra, ein Minotaurus oder eine Medusa werden im Laufe des Spiels ebenso eine Kerbe im Schwert des Spartaners hinterlassen wie der eigene Doppelgänger oder ein untoter, römischer Feldherr. Sogar Ares spielt eine Rolle, indem er den Helden mit übermenschlichen Kräften ausstattet und sein Dasein überwacht. Wenn man dann noch Archimedes dabei zuhören kann, wie er sich als Erfinder des ersten Lasers rühmt, geht jede Ernsthaftigkeit flöten.

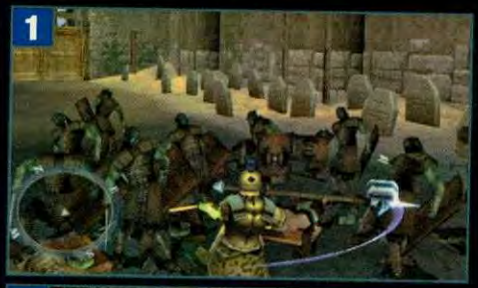
MITTENDRIN STATT NUR DABEI

Der Spieler schlüpft in die Haut eines Kriegers der stolzen Spartaner und zieht in insgesamt 14 Levels gegen den Feind in die Schlacht; genau genommen handelt es sich vielmehr um ein Gemetzel, denn bei *Spartan: Total Warrior* geht es heftig zur Sache. Von der ersten Mission an macht der Spieler mit dem markantesten Merkmal des Titels Bekanntschaft: den verdammt große Massenschlachten. In einigen Situationen sind es knapp 200 (!) römische Soldaten, Barbaren, Gladiatoren oder Spartaner, die sich auf dem Schlachtfeld in individuelle Auseinandersetzungen verstricken. Man hat ständig das Gefühl, nur ein kleiner Teil eines beeindruckenden Großen zu sein, was für eine überaus gelungene Atmosphäre sorgt. Abwechslungsreiche Aufgaben

INFO GAMEPLAY

So spielt es sich als Spartaner

Die Entwickler haben sich sichtlich bemüht, ihrem Hack & Slay durch ein ausgeklügeltes Kampfsystem kurzweiligen Pfiff zu verleihen. Schnell bemerkt man die grundsätzliche Entscheidungsfreiheit des Spielers, sich entweder auf einen oder gleichzeitig auf mehrere Feinde konzentrieren zu können. Für 1-Personen-Angriffe betätigt man den A-Knopf. Mehrere Gegner attackiert man mit der B-Taste. Dieses System ist im Spiel allgegenwärtig – sowohl in der Offensive als auch in der Defensive.



OFFENSIVE:

1 Kampf mit Waffen

Der Spieler wird die meiste Zeit mit einer Waffe wild herumschlachtend durch die Gegnerreihen preschen. Jeder altertümliche Totschläger hat dabei andere Eigenschaften, die meist je nach persönlicher Vorliebe, teilweise aber auch situationsabhängig gewählt werden.

2 Wut-Angriffe

Je mehr Treffer der Spartaner landet, desto mehr füllt sich die Wutanzeige in der linken oberen Bildschirmecke. Ist sie komplett voll, wird dies durch das rote Aufleuchten der momentanen Waffe signalisiert. Jetzt kann der Spieler eine tödliche Attacke ausführen, die durchschnittlich gepanzerte Feinde sofort erledigt und größere Gegner mit einer besseren Panzerung deutlich schwächt.

3 Pfeil und Bogen

Mit dieser Distanzwaffe im Anschlag kann der Spieler entweder lebende Ziele oder Gegenstände, wie zum Beispiel explosive Behälter, unter Beschuss nehmen. Mit dem C-Stick wechselt man das Ziel. Feuerpfeile sind besonders effektiv, um beispielsweise Pulverfässer zu entzünden. Allerdings ist der Gebrauch zeitlich begrenzt.

4 Pfeil und Bogen gekoppelt mit Magie

Diese Angriffsart kann bei großen Gegnermengen besonders effektiv sein. Man muss hierfür lediglich die Magie-Taste gedrückt halten und einen Pfeil auf Reisen schicken.

5 Magie

Der Spartaner verfügt auch über einige übersinnliche Angriffe, die allerdings magische Energie verbrauchen. Auffüllen lässt sich diese entweder an Schreinen oder durch Überbleibsel von Feinden. Die Art der Magie-Attacke hängt von der ausgerüsteten Waffe und der Erfahrungsstufe des Spartaners ab.

DEFENSIVE:

6 Blocken und Defensivschlag

Das Verteidigen ist in der ersten Mission des Spiels noch zu vernachlässigen. Erst in späteren Missionen überlebt man ohne das Abwehren von feindlichen Attacken nicht sehr lange. Befindet sich der Spieler in einer Verteidigungshaltung, kann er trotzdem offensiv agieren. Schläge mit dem Schild, Tritte oder Stöße mit dem Speer oder Hammer öffnen die Verteidigung des Feindes und machen ihn verwundbar. Diese Vorgehensweise wird im späteren Spielverlauf überaus wichtig.

NIMM DIES! Konzentriert man eine Wutattacke auf eine einzelne Person, schaltet sich eine Zeitlupe hinzu.

HEISSES GEFECHT Die Römer heizten damals schon mit fiesen Flammenwerfern die Schlachten an.

RICHTIG COOL Beide Seiten verwickeln sich in individuelle Kämpfe. Dadurch kommt eine tolle Schlachtatmosphäre auf.

KRIEGSHERR Im Arena-Herausforderungs-Modus kann sich der Spieler seine eigenen Schlachten erstellen.

BRAVE HYDRA Dieses mehrköpfige Ungetüm reagiert auf Beleidigungen sehr empfindlich.

BESCHÜTZER Während der Missionen muss man auch mal Bodyguard spielen, zum Beispiel für Archimedes.

lassen zudem, gerade bei Alleingängen, die ohne die Massenfaszination auskommen müssen, nie Langeweile aufkommen. Betrachtet man den Gameplay-Kern von *Spartan: Total Warrior*, so ist es schwer zu glauben, dass es nicht nach einiger Zeit langweilig wird, sich durch Massen von Gegnern zu schnetzeln. Es ist dem besonderen Geschick der Entwickler zu verdanken, dass genau das nicht der Fall. Neben der Gestaltung der Missionen und der optischen Abwechslung ist das auf den zweiten Blick raffinierte Gameplay ausschlaggebend für die gelungene Kurzweil. Dem Spieler stehen in dem historisch-fiktiven Blutbad allerhand Nah- und Fernkampf-Attacken (siehe Extrakasten „Gameplay") zur Verfügung, die zusammen mit der Charakterentwicklung ein überraschend vielfältiges Kampfsystem ergeben. Ab einem gewissen Punkt im Spiel sollte man auf alle Facetten der durchdachten Steuerung zurückgreifen, um sein virtuelles Überleben zu sichern. Denn der Schwierigkeitsgrad ist selbst auf der Stufe „Normal" recht fordernd, was sich vor allem an den gerissenen Gegnern zeigt. Im ersten Level stellen sich die Erfolge noch recht leicht nach monotonem A-Knopf-Gehämmere ein. Danach beginnen die Feinde aber auch immer öfter, die Angriffe des Spielers abzuwehren oder selbst Combos auszuführen und sogar Konter anzusetzen. Überragend ist die künstliche Intelligenz deshalb zwar nicht, aber sie funktioniert im Zusammenhang mit den Massenschlachten sehr gut. Feindliche und eigene Truppen geraten beispielsweise in mehrere Krisenherde und kämpfen erbittert bis zum Tod. Die Überlebenden suchen sich dann selbstständig neue Gegner. Neben dieser Storyvariante hat der Spieler auch die Möglichkeit, Regisseur seiner ganz individuellen Kleinkriege zu sein. Im Arena-Herausforderungs-Modus stehen mehrere Arenen bereit, um mit allerlei Gegnern und Gegenständen wie Energie spendende Schreine, explosive Fässer oder Kisten mit normalen oder Brandpfeilen voll gestellt zu werden.

INFO KONVERTIERUNGSCHECK

GAMECUBE	
Umfang:	14 Missionen
Ladezeit:	20 Sekunden
Sound:	Stereo
Grafik:	★★½
GESAMT	**★★½**

XBOX	
Umfang:	14 Missionen
Ladezeit:	21 Sekunden
Sound:	Dolby Digital 5.1
Grafik:	★★★
GESAMT	**★★½**

PlayStation 2	
Umfang:	14 Missionen
Ladezeit:	41 Sekunden
Sound:	Stereo
Grafik:	★★½
GESAMT	**★★★**

FAZIT

Technisch sind alle drei Versionen nahezu auf gleicher Stufe. Die Xbox- und GC-Version haben die kürzesten Ladezeiten, die PS2-Fassung die komfortabelste Steuerung. Bei diesem Titel ist keine Version besonders im Vor- oder Nachteil. Sehr gut.

KANTIG UND DOCH BEEINDRUCKEND

In technischer Hinsicht ist *Spartan: Total Warrior* ein klassisches, zweischneidiges Schwert. Auf der einen Seite sind sämtliche Figuren aus ungewöhnlich wenigen Polygonen zusammengekleistert und mit mittelmäßigen Texturen auch nur durchschnittlich detailliert. Auf der anderen Seite überkommt den Spieler bei Massenkämpfen, an denen Charaktere im dreistelligen Bereich beteiligt sind, sehr oft ein „Wow"-Gefühl. Vollends beeindruckend ist es, wenn man die durchweg konstanten 60 Bilder pro Sekunde realisiert, die nur selten unterschritten werden. Abgerundet wird der sehr gute grafische Eindruck durch fantastische Lichteffekte. Der Sound ist insgesamt betrachtet gut, muss sich aber aufgrund von etwas demotivierten Synchronsprechern und teilweise thematisch unpassender Musik Kritik gefallen lassen. Gelungenes Schwertgeklirre und wummernde Explosionen passen wiederum sehr gut zur brachialen Action.

UDO CRNJAK

DETAIL-CHECK SPARTAN: TOTAL WARRIOR

Mythologie gegen Mittelerde

Bei beiden Titeln fliegen die Fetzen und der Bildschirm ist zum Bersten mit Gegnern voll.

SPARTAN: TOTAL WARRIOR

GAMEPLAY ★★★★½

Missiondesign: Sehr linear. Die Levels sind angenehm abwechslungsreich (Personen beschützen/verfolgen, Massenschlachten, Schalter betätigen) und mit einer Dauer von teilweise einer knappen halben Stunde recht lang. Stets steht die Action im Vordergrund.
Schwierigkeitsgrad: Schwer! Auf der leichtesten Stufe muss man sich teilweise sehr anstrengen.
Koop-Modus: : Nicht vorhanden

UMFANG ★★★½

Anzahl d. Missionen: 14
Anzahl d. spielbaren Charaktere: Nur einer. Der namenlose Spartaner ist der Held von Segas Hack&Slay-Spektakel.
Waffen: Schwert mit Schild, zwei Schwerter, Speer des Achilles, Streithammer

TECHNIK ★★★★½

Grafik: Beeindruckende Massenschlachten mit teilweise 150 (!) Charakteren. Tolle Lichteffekte und meist 60 Bilder pro Sekunde. Die eckige Darstellung der Figuren und Umgebungen fällt nur bei ganz genauem Hinsehen auf und stört nur Grafikpuristen.
Sound: Einige Musikstücke wirken etwas befremdlich. Die Soundeffekte passen gut zu den Schwertkämpfen. Teils unmotivierte Synchronsprecher.

MOTIVATIONSKURVE

1 Die ersten Missionen zeigen, was angesagt ist: fette Massenschlachten.

2 Man hat den Eindruck, spielerisch kommt nicht mehr viel Neues.

3 Die Feinde werden härter und durch die Masse entstehen unfaire Stellen.

4 Die Spielfigur ist voll ausgerüstet. Optisch einige grandiose Leckerbissen.

GESAMTWERTUNG ★★★★½

DER HERR DER RINGE 3

GAMEPLAY ★★★★½

Missiondesign: Ebenfalls sehr linear. Auch wenn die Ziele oft unterschiedlich sind (Verteidigung von Helms Klamm, Stürmung von Isengard, Schleicheinlagen mit Frodo und Sam) ist der Grundtenor immer kompromisslose Daueraction.
Schwierigkeitsgrad: Sehr schwer! Schon auf der leichtesten Stufe geht es überaus deftig zur Sache.
Koop-Modus: Ja. Für maximal 2 Spieler.

UMFANG ★★★½

Anzahl d. Missionen: 15
Anzahl d. spielbaren Charaktere: Aragorn, Legolas, Gimli, Gandalf, Sam, Frodo, Faramir, Merry, Pippin
Waffen: Schwert, Doppelschwert, Pfeil und Bogen, Axt, Zauberstab, Kurzschwert

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Die Charaktermodelle sehen einfach super aus. Meist läuft das Geschehen schön flüssig – Ruckler sind selten. Umwerfende Licht- und Partikeleffekte sorgen zusammen mit den Figuren für eine tolle Mittelerde-Atmosphäre.
Sound: Konkurrenzlos super. Cineastische Orchestermusik und perfekt getroffene Soundeffekte geben dem Titel einen genialen Atmosphäreschub.

MOTIVATIONSKURVE

1 Der Herr der Ringe zum Mitspielen: Die Bombast-Präsentation rockt.

2 Die anfängliche Euphorie verfliegt, es gibt einige sehr frustige Stellen.

3 Die Atmosphäre packt einen und man will immer neue Combos kaufen.

4 Geniale Stellen wechseln sich mit purem Frust ab. Trotzdem spaßig.

GESAMTWERTUNG ★★★★½

Fazit: *Spartan* punktet klar durch die tolle Atmosphäre während der Massenschlachten, bei denen man, ganz im Gegensatz zu *Die Rückkehr des Königs*, selten die Übersicht verliert. Beim EA-Titel hingegen ist allerdings der Bombast-Faktor, vor allem technisch, viel höher.

MEIN FAZIT GUT

Udo Crnjak wetzt seine Schwerter.

Man muss dem Titel etwas Zeit geben, bis sich das ganze Potenzial entfaltet. Erst ab der zweiten, dritten Mission kommt *Spartan* so richtig in Fahrt und überzeugt durch ein auf den zweiten Blick durchdachtes Gameplay. Das Missionsdesign ist schön abwechslungsreich. Grafisch ist die schiere Masse an Figuren durchaus atemberaubend, die klobigen Figuren sind allerdings gerade mal Mittelmaß.

MEIN FAZIT GUT

Fabian Sluga kämpft mit dem Speer des Achilles.

Mir hat der Titel auch sehr gut gefallen. Das Hack&Slay-Prinzip funktioniert überraschend gut. Ich persönlich habe allerdings einen Zweispieler-Kooperationsmodus schmerzlich vermisst.

TEST

SPARTAN: TOTAL WARRIOR

Genre:	Action
Hersteller:	SEGA Europe
Entwickler:	The Creative Assembly
Speichern:	1 Block
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3, 16:9
Audio:	Stereo

Internet: **www.sega-europe.com**

Spieler	USK-Freigabe
1	Ab 18 Jahren
Termin	**Preis**
7. Oktober	Ca. € 60,-

⊕ Unscheinbar, sehr gutes Gameplay
⊕ Beeindruckende Massenschlachten ...
⊖ ... trotz sehr kantiger Darstellung
⊖ Kein Mehrspieler-Modus

CONTROLLER-CHECK STANDARD

Nach kurzer Zeit ist die Steuerung kein Problem. Die L-Doppelbelegung ist etwas unglücklich.

STEUERUNG 80%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
83%	74%	–%	81%

Gutes Antik-Gemetzel ohne Verschnaufpause und mit **sehr beeindruckenden Massenschlachten.**

SSX On Tour

Zwei Bretter, doppelter Spaß? Die Snowboarder bekommen Konkurrenz auf Skiern.

Gerade noch rechtzeitig hat es die Testversion von *SSX On Tour* in unsere Redaktion geschafft – besser spät als nie. Gierig haben wir uns ins neue Schneegestöber der wintersporterfahrenen Kanadier gestürzt, nur um eines erstaunt feststellen zu müssen: Die Entwickler haben es tatsächlich geschafft, mit Teil 4 den bisherigen Zenit der Serie zu erreichen. Das Urteil: absolut genial, einfach nur fett, der neue Stoff für Wintersportsüchtige. So, es ist eigentlich alles gesagt, der Test ist beendet, wir müssen ganz dringend weiterspielen. Wir danken für eure Aufmerksamkeit...auf Wiedersehen!
... kleiner Scherz.

FEINE UNTERSCHIEDE

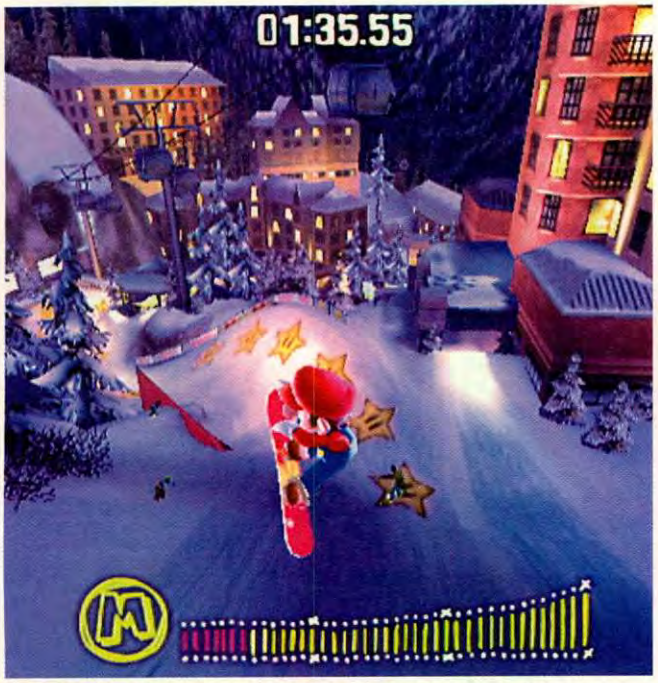
Einiges haben die Entwickler beibehalten, vieles haben sie verbessert. Die augenscheinlichste Neuerung ist die Integration von Skifahrern. Trotz vieler Befürchtungen machen die Neuzugänge eine überaus gute Figur und bringen durch ein verändertes Handling und Trickrepertoire genügend spielerische Unterschiede mit. Der beste Grund also, um das Spiel sowohl mit einem Snowboarder als auch mit einem Skifahrer in Angriff zu nehmen – ein fliegender Wechsel ist nach der anfänglichen Auswahl leider nicht möglich. Wintersport-Verrückte müssen sich dieses Mal mit nur einem Bergmassiv und 14 Strecken zufrieden geben – im Vorgänger waren es noch drei Gipfel mit insgesamt 17 Abfahrten. Im Rahmen des neuen und überaus motivierenden Ranglistensystems nimmt der Spieler an Medaillenwettbewerben oder speziellen Shred-Herausforderungen teil. Bei Ersteren muss der Spieler beispielsweise in Slopestyle-Rennen als Erster und mit dem dicksten Punktekonto die Ziellinie überqueren. Ein spezieller Shred-Event ist zum Beispiel dann geschafft, wenn ein Vorsprung von 250 Metern zum Kontrahenten aufgebaut wurde. Die Variationen sind sehr abwechslungsreich und motivieren durch einen konstant steigenden Schwierigkeitsgrad. Bei den Wettbewerben erkennt man zwar recht bald Wiederholungen, durch den stetig wachsenden Anspruch kommt hier aber keine Langeweile auf. Alle gemeisterten Events kann der Spieler auch mit einem Kumpel im Zwei-Spieler-Splitscreen-Modus bewältigen. Hier läuft das Geschehen flüssig, allerdings mit einer geringeren Sichtweite.

BOMBASTISCHE PRÄSENTATION

Wachsende Erfolge ebnen den Weg zu spendablen Sponsoren, die eine zusätzliche Einnahmequelle darstellen. Um überhaupt so weit zu kommen, sind natürlich völlig absurde und total abgedrehte Tricks

BITTE STILLHALTEN! Die Supertricks sehen dank Slowmotion und tollem Hintergrund einfach umwerfend aus.

KANN ICH AUCH Sowohl Snowboarder als auch Skifahrer haben fette Manöver drauf und haben keine Scheu, das auch zu zeigen.



GASTAUFTRITT **Mario, Luigi und Prinzessin Peach sind als Bonus mit dabei und lassen es in Nintendo Village so richtig krachen.**

nötig. *SSX*-Veteranen kommen mit der Steuerung sofort zurecht und zaubern durch teilweise gleichzeitiges Betätigen der Schulter-Tasten und des C-Sticks irrwitzige Manöver auf den Bildschirm, die durch coole Zeitlupen-Effekte noch fetter rüberkommen. Neulinge müssen in der Eingewöhnungsphase allerdings etwas Geduld beweisen. Das Geschwindigkeitsgefühl wird in Teil 4 durch eine tolle Kameradynamik und grafische Effekte fantastisch vermittelt und sorgt zusammen mit den großartigen Wettereffekten und vielen, lebendigen Details, wie andere Skifahrer und Snowboarder, für häufige Bombastmomente. Diese werden auch nicht durch die dezenten, aber häufigen Ruckler und die niedrig aufgelösten Texturen – gerade im Vergleich zur Xbox-Version des Spiels – getrübt. Akustisch ist der Titel mit einer exzellenten Auswahl an lizenzierten Songs, stimmigen Soundeffekten und toller Dolby-Pro-Logic-II-Unterstützung ebenfalls eine Wucht. EA hat mit Teil 4 innerhalb der Serie einen kleinen Richtungswechsel zu mehr und schnellerer Action vollzogen. Das zeigen die flüssigere Verkettung der einzelnen Strecken und ihre wesentlich temporeichere Gestaltung. Nicht zuletzt deshalb ist *SSX On Tour* ein geniales Stück Digital-Wintersport.

UDO CRNJAK

ALLES REINE KOPFSACHE **Kennt man die einzelnen Abschnitte besser, findet man eine Ideallinie nach der anderen für den High-Score.**

DETAIL-CHECK SSX ON TOUR

Referenzablösung

Was macht eine tolle Videospielserie eigentlich genial? Kurzum: alles, womit *SSX On Tour* aufwarten kann.

SSX ON TOUR

GAMEPLAY ★★★★★

Fahrerattribute: Keine Aufschlüsselung mehr. Man kann Mega-Attribute kaufen.
Umfang: 1 Berg mit 14 Strecken

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Tolle Wetter- und Lichteffekte. Viele Streckendetails und andere Fahrer. Im Vergleich zur PS2- und Xbox-Version mehr Ruckler, niedriger aufgelöste Texturen und schwächere Partikeleffekte.
Sound: Genialer Soundtrack, tolle Soundeffekte und coole Sprachsamples.
Präsentation: Das neue Menü ist der totale Abschuss. Abgedreht, durchgeknallt und überaus stylisch.

GESAMTWERTUNG ★★★★★

SSX 3

GAMEPLAY ★★★★★

Fahrerattribute: Jeder Fahrer hat Werte, die laufend verbessert werden können.
Umfang: 3 Gipfel mit 17 Strecken

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Insgesamt ebenfalls etwas schwächer als die beiden Plattform-Konkurrenten. Ansonsten famose Lichteffekte, geschmeidige Fahreranimationen und tolle Hintergründe. Leider auch Ruckler.
Sound: Viele tolle Lizenzstücke aus den Bereichen Rock und Dance.
Präsentation: Ebenfalls stilvolle, aber auch recht brave Menügestaltung mit starrer Struktur.

GESAMTWERTUNG ★★★★★

Beide EA-Titel sind Wintersport-Fans uneingeschränkt zu empfehlen. Teil 4 spielt sich aber im direkten Vergleich mit dem Vorgänger einen Tick schneller und flüssiger.

MEIN FAZIT **SUPER**

Udo Crnjak
„monstertrickst" wie ein Gott.

Tut mir echt Leid, aber ich kann hier jetzt nichts schreiben. Ich MUSS weiterspielen. Das neue *SSX* ist einfach der absolute Hammer. Es sieht sehr gut aus, lässt sich souverän steuern und macht jede Menge Spaß. Je weiter man die Rangliste hinaufklettert, desto motivierender und anspruchsvoller werden die Wettbewerbe und die teils genial abgedrehten Shred-Events. Selbst die kleinen optischen Macken ändern daran nichts.

TEST

SSX ON TOUR

Genre:	Trendsport
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA Canada
Speichern:	7+ Blöcke
Sprache:	Englisch
Video:	4:3, 16:9
Audio:	Dolby Pro Logic II

Internet: **www.electronic-arts.de**

Spieler **1-2**	USK-Freigabe **Ohne Beschr.**
Termin **20. Oktober**	Preis **Ca. € 60,-**

- ⊕ Tolles Ranglistensystem
- ⊕ Geniale Spielbarkeit
- ⊕ Phänomenaler Soundtrack
- ⊕ Trotz Ruckler eine sehr gute Grafik

MEIN FAZIT **SUPER**

Fabian Sluga
grabt wie kein anderer.

SSX On Tour ist einer der fettesten Trendsport-Titel, den es gibt. Neben der sehr guten Grafik begeistert vor allem der fette Soundtrack und die Spielbarkeit. Für Nintendo-Fans ist zudem die Intergrierung von Mario, Luigi und der Prinzessin ein nettes Gimmick. Schön wäre es dann aber auch, wenn die Nintendo-Charaktere sich etwas anders verhalten würden wie die normalen Charaktere. *SSX On Tour* ist nicht nur für Fans des Genres empfehlenswert.

CONTROLLER-CHECK **STANDARD**

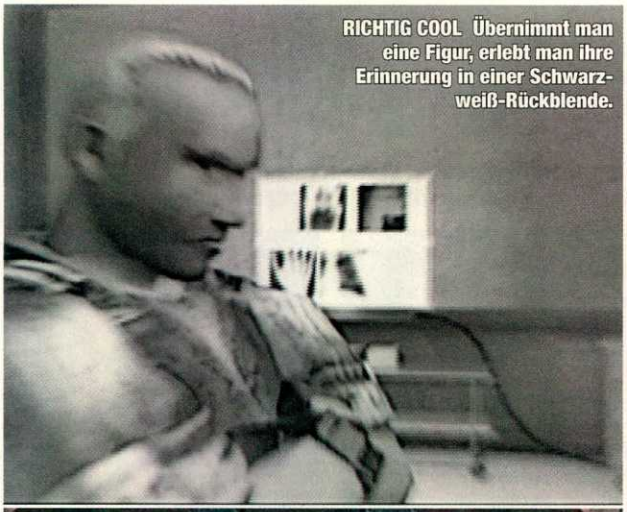
Neulinge brauchen einige Eingewöhnungszeit. SSX-Veteranen kommen sofort zurecht.

STEUERUNG 86%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
86%	91%	83%	**90%**

Schnell, fett und überaus motivierend. SSX On Tour rockt jede Konkurrenz aus dem Weg.



RICHTIG COOL Übernimmt man eine Figur, erlebt man ihre Erinnerung in einer Schwarz-weiß-Rückblende.

ENTTÄUSCHEND Die Baller-Passagen sind leider voll in die Hose gegangen.

AHA ... so fühlt man sich also als alter Fernseher.

RÄTSELKOST Geist verfügt für einen Ego-Shooter über einen ungewöhnlich hohen Adventure-Anteil.

Geist

Geisterstunde mal anders!

Als Spektral-Wesen verbreitet ihr Angst und Schrecken.

Es gibt Situationen, in denen der Zufall einem übel mitspielt. John Raimi kann davon auf jeden Fall ein Liedchen singen. Nachdem ein Einsatz der Spezialeinheit CR-2, spezialisiert auf biologische und chemische Bedrohungen, in den unheilvollen Räumen der Volks Corporation fehlgeschlagen ist, wird Johns Seele unfreiwillig von seiner sterblichen Hülle getrennt. Fortan muss John sein Dasein als Geist fristen und zudem irgendwie wieder in seinen Körper gelangen. Glücklicherweise hilft ihm das kleine Geistermädchen Gigi, die ihm in der Anfangsphase mit wertvollen Tipps hilfreich zur Seite schwebt und ihm die zahlreichen Aktionsmöglichkeiten erläutert. So ist die Kontrolle von leblosen Gegenständen nach etwas Übung kein Problem mehr. Bei der Manipulation von lebenden Individuen ist die psychische Verfassung des Ziellebewesens, die durch eine farbige Aura optisch dargestellt wird, ausschlaggebend. Ein Wachmann, Techniker, Wissenschaftler, eine Ratte oder ein Hund lassen sich erst dann übernehmen, wenn sie völlig verängstigt und mit den Nerven am Ende sind. Die Veränderung der Aura von weiß über gelb bis hin zu rot gibt den Geisteszustand an und signalisiert außerdem, wann der Spieler die Übernahme starten kann. Im Laufe des Spiels findet man stets unterschiedliche Möglichkeiten, Menschen oder Tiere zu verängs-

ANGSTHASE Die gelbe Aura zeigt, dass dieser Techniker schon Angst hat. Mit dem Gullydeckel geben wir ihm den Rest.

tigen. Im späteren Verlauf werden die einfallsreichen Poltergeist-Rätseleinlagen immer komplexer und umfassen schon mal mehrere Personen bzw. Tiere. In einer psychiatrischen Abteilung beispielsweise kann man als Patient in einer Gummizelle so richtig Rabatz machen, bis sich der zuständige Arzt aus seinem Büro entfernt. Anschließend kann man in der Rolle einer Ärztin einen wichtigen Schlüssel aus diesem Raum entwenden, um weitere Bereiche aufzuschließen. Leider ist die Vorgehensweise bei den Spuk-Rätseln immer streng vorgegeben, was dem Titel nach gewisser Zeit doch etwas den Wind aus den Segeln nimmt. Die trotz allem gelungenen Poltergeist-Einlagen werden oft von reinen Baller-Passagen abgelöst, die einer der Hauptkritikpunkte des Spiels sind. Für einen Ego-Shooter ist die Steuerung zu schwammig geraten und die künstliche Intelligenz der Feinde befindet sich leider auf niedrigem Niveau. Gegnerische Soldaten suchen keine Deckung, sondern bleiben wie angewurzelt stehen und und warten darauf, erledigt zu werden. In diesen Teilen verkommt das Spiel zu einem lieblosen und uninspiriertem Schießbuden-Geballere. Damit hat auch der Mehrspieler-Modus zu kämpfen, obwohl die coole Einbindung der Geister-Thematik in die aus anderen Shootern bekannten Spiel-Modi durchaus Laune macht.

ES WÄRE MEHR DRIN GEWESEN

Grafisch ist der Titel hier und da durchaus ein Hingucker. Vor allem die vielen unterschiedlichen Blickwinkel, zum Beispiel als Stromgenerator oder als Ratte, unterstreichen das gewisse Etwas, über das *Geist* verfügt. Eine instabile Bildwiederholungsrate und teilweise miese Texturen hingegen schmälern den positiven Eindruck. Sowohl bei der Technik als auch auf spielerischer Seite haben die Entwickler viel Potenzial verschenkt. Die Geister-Passagen sind trotz der strengen Vorgaben die Highlights des Titels und machen durch die abwechslungsreiche Gestaltung der Aufgaben auch jede Menge Spaß. Zusammen mit der spannenden Story, die für den hiesigen Markt stimmungsvoll lokalisiert wurde, kann *Geist* durchaus punkten. Der sehr lineare Spielablauf sowie die missglückten und uninspirierten Ego-Shooter-Abschnitte verhindern eine höhere Wertung.

UDO CRNJAK

GEISTREICHE ACTION Der Mehrspieler-Modus macht durch das coole Geist-Konzept Laune.

DETAIL-CHECK GEIST

Geist vs. Kopfgeldjägerin

Zwei Shooter mit Adventure-Elementen im Vergleich

GEIST

GAMEPLAY ★★★★★

Umfang: Den Story-Modus hat man in ungefähr zwölf Stunden geknackt. Die Suche nach Geheimnissen verlängert die Dauer.
Leveldesign: Sehr linear. Auch wenn sich die Rätsel und Aufgaben kaum wiederholen, wird der Spieler straff geführt.
Mehrspieler-Modus: 3 „geistreich" abgewandelte Modi und 10 Karten sorgen für spaßige Duelle. Maximal 4 Spieler.

TECHNIK ★★★★☆

Grafik: Teilweise verwaschene Texturen und häufige Ruckler. Aber auch abwechslungsreiche Umgebungen. Nur 60 Hz.
Sound: Teils uninspiriertes Gedudel, teils sehr stimmungsvolle Klänge. Sprachausgabe nur in Zwischensequenzen.

GESAMTWERTUNG ★★★★☆

METROID PRIME 2: ECHOES

GAMEPLAY ★★★★★

Umfang: Das Ende der Einzelspieler-Variante ist in knapp 20 Stunden erreicht. Diverse Geheimnisse beschäftigen länger.
Leveldesign: In der Dark- und Light-World werden zwar Missionsziele vorgegeben. Dennoch hat man viel Freiraum.
Mehrspieler-Modus: In zwei Spielvarianten und auf sechs Karten kann man bis zu drei Mitspieler fertig machen.

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Die Grafik-Engine von Teil 1 wurde stark verbessert und läuft nahezu perfekt mit 60 Fps. Leider nur 60-Hz-Modus.
Sound: Exzellent! Atmosphärische Ambient-Melodien, erstklassige Soundeffekte. Leider kaum Sprachausgabe.

GESAMTWERTUNG ★★★★★

Fazit: *Geist* zieht im Vergleich zu *Metroid Prime 2: Echoes* in allen Bereichen den Kürzeren, verfügt aber auch über ein frisches und neues Konzept. Das ist der größte Pluspunkt des Titels.

MEIN FAZIT GUT

Udo Crnjak
spukt durch die Redaktion.

Hat man *Geist* durchgespielt, so stellt man eines fest: Da hätte man wesentlich mehr draus machen können. Die Geisterpassagen bieten genügend Abwechslung, um den Spieler gut zu unterhalten – trotz der großen Linearität. Die Balleranteile von *Geist* sind in vielerlei Hinsicht in die Hose gegangen. Was die Technik betrifft, staunt man über hübsche Umgebungen und ärgert sich über teilweise schlechte Texturen und eine instabile Bildwiederholungsrate.

TEST GEIST

Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	n-Space
Speichern:	4 Blöcke
Sprache:	Dt. Texte, engl. Spr.
Video:	60 Hz, 4:3, 16:9
Audio:	Dolby Pro Logic II

Internet: **www.nintendo.de**

Spieler **1-4**	USK-Freigabe **Ab 16 Jahren**
Termin **7. Oktober**	Preis **Ca. € 55,-**

⊕ „Geistreiche" Spielidee
⊕ Facettenreiches Gameplay
⊖ Wenig spielerische Freiheit
⊖ Technik knapp über dem Durchschnitt

MEIN FAZIT GUT

Fabian Sluga
hofft auf einen Nachfolger.

Ego-Shooter-Fans sollten auf jeden Fall mal einen Blick auf *Geist* werfen. Der interessante Geister-Ansatz verleiht dem Titel eine ganz besondere Note. Es macht einfach unglaublich viel Spaß, durch die Gegend zu spuken und andere Leute zu erschrecken. Schade, dass dieses innovative Prinzip durch die nicht ganz zeitgemäße Technik sowie den etwas arg linearen Spielablauf beeinträchtigt wird. Trotzdem sehr empfehlenswert!

CONTROLLER CHECK STANDARD

Die Shooter-Passagen lassen sich mäßig steuern. Als Geist hingegen ist die Steuerung gut.

STEUERUNG 71%

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
72%	71%	**79%**	78%

Außergewöhnliches Shooter-Adventure. Leider bleibt sehr viel Potenzial ungenutzt.

WITZIG Dank guter Performance segelt ihr über den See.

ABWECHSLUNG Fünf Welten warten auf alle Tanzbären.

GELUNGEN Die Tanzaufgaben wurden perfekt in den Story-Modus integriert.

N-ZONE HIT MULTIPLAYER

Dancing Stage Mario Mix

Der Winterspeck kann kommen – wir sind dank diesem Tanzhammer gegen dicke Bäuche und Rettungsringe gefeit.

Rechts, links, Wechselschritt – dank der Unterstützung der Musikspielexperten von Konami gehen Mario und Luigi jetzt unter die Tanzbären. Allerdings wird im Mario-Universum nicht Standard getanzt, sondern es ist vielmehr cooler Ausdruckstanz der besonderen Art gefragt.

JETZT WIRD ES ANSTRENGEND!

Spätestens seit *Donkey Konga* sind Nintendo-Fans ausgefallene Controller gewohnt und werden auch beim Öffnen der *Dancing Stage*-Verpackung nicht überrascht sein. Dem Spiel liegt eine stylische Tanzmatte mit Mario-Emblem bei, die an den GameCube angeschlossen wird. Das Spielprinzip ist schnell erklärt: Von unten laufen Richtungspfeile über den Bildschirm. Erreichen diese den oberen Rand, müsst ihr auf den entsprechenden Richtungspfeil der Tanzmatte treten. Wer zu viele Fehler macht, fliegt raus!

TANZEN FÜR DEN FRIEDEN

Aber warum sollte man sich die ganze Mühe machen? Weil Konami einen wunderschönen Story-Modus spendiert hat, der euch keine Wahl lässt: Im Pilzkönigreich herrscht Aufruhr. Jemand hat die Siegel in den Trüffeltürmen aufgebrochen und die vier Harmonien gestohlen. Aus diesen strömen die Sphären, denen die Kraft der Musik innewohnt, durch das Land und versetzen alle Einwohner in rhythmische Ekstase. Es herrscht Chaos! Als Mario oder Luigi macht ihr euch auf den Weg, um die Melodien zurückzuholen. Ihr wandert quer durch fünf Welten, angefangen vom Pilzkönigreich über Eiswelten, einen Freizeitpark und Schneelandschaften bis hin zu Bowsers Schloss, und erledigt verschiedene Aufgaben. Durch eure Tanzeinlagen erscheinen Brücken, ihr weicht gefährlichen Strudeln aus oder haut beim Tanzen Kraken eins auf die Finger. Klingt für ein Tanzspiel seltsam, aber Konami hat das einfache Spielprinzip nicht nur 1:1 von der ursprünglichen Vorlage adaptiert, sondern spendiert auch jede Menge witzige Ideen. Dazu gehören auch die Tanzwettbewerbe gegen Bowser, Luigi oder Wario, von denen jeder meint, der beste Tänzer zu sein. Im direkten Duell müsst ihr nicht nur perfekt Tanzschritte vollführen, sondern gleichzeitig auch Bomben abwehren oder Minen ausweichen. Bei einem Fehltritt sinkt eurer Tanz-o-Meter. Diese Leiste sollte möglicht voller sein als bei eurem Konkurrenten, denn nur so ertanzt ihr euch die wertvollen Harmonien. Minispiele schaffen Abwechslung für alle Tanzbären: Dort

TANZDUELL Genauigkeit ist das eine, aber wer macht die bessere Figur?

springt ihr an Fahnen hoch, indem ihr schnell nach links und rechts tippelt und im richtigen Moment den Pfeil nach oben betretet oder in ähnlicher Weise Bananen auffangt, die Affen von Bäumen werfen. Seid ihr erfolgreich, winken Münzen, mit denen ihr shoppen geht. Ob ihr ein Extraleben kauft oder spezielle Gegenstände, die Fehltritte verzeihen, bleibt euch überlassen.

BUNT, KNUDDELIG, ABER NICHT LEICHT!

Warum muss man denn jedes Spielprinzip mit Mario anreichern? Eine berechtigte Frage, aber in *Dancing Stage Mario Mix* funktioniert es. Angefangen bei den Melodien, die fast ausschließlich dem Nintendo-Universum entstammen, über die witzigen Animationen, wenn Mario den Freestyle-Tänzer mimt, bis hin zu den liebevollen Hintergründen, vor denen Piranha-Pflanzen im Takt zur Darbietung swingen – das Spiel macht Laune! Während der *Mario Mix* in der ersten Phase noch einfach ist, solltet ihr das Spiel mehr als einmal durchspielen, denn erst dann offenbart sich der fordernde Schwierigkeitsgrad, der euch mächtig ins Schwitzen bringt! Und jetzt entschuldigt mich, meine Beine fangen schon wieder an zu zucken!

SASCHA DOWIDAT

INFO SONGLISTE

Songs zum Abtanzen!

Insgesamt 29 Tracks treiben euch die Schweißperlen auf die Stirn. Hier die Liste der Songs, zu denen ihr richtig abhotten könnt:

Achterbahn – Mario Kart: Double Dash!!
Berserker-Boogie – Wrecking Crew
Blooper Bop – Super Mario Bros.
Bowsers Festung – Mario Kart: Double Dash!!
Buu Huu-Boogie – Super Mario Bros. 2
Famicom Disko – Famicom Disk System
Hammertanz – Super Mario Bros. 3
Hier kommen wir – Super Mario Bros.
Hüttenfieber – Mario Party 5
Nagerines Song – Paper Mario
Nichts wie weg! – Super Mario Bros.
Piratensause – Super Mario World
Polarbob Pop – Mario Kart 64
Schritt für Schritt – Super Mario World!
Singt und springt – Super Mario Bros. 3
Spring Mario spring! – Super Mario World
Von Schnäuzern und Gorillas – Donkey Kong
Warios Auftritt – Wario World
Zappelzapfen – Dr. Mario

Zusätzlich erwarten euch folgende Lieder:
Euphoria, Drunter und Drüber, Frisch Fisch, Heiß auf Eis, Im Sog der Tiefe, Maulwurf-Mozart, Rendevouz auf Ice, Rohr frei!, Wolkenreise, Zehn grüne Zehen.

DETAIL-CHECK DANCING STAGE ...

Mattengymnastik

Welches Tanzspiel lässt euch nicht still stehen?

DANCING STAGE MARIO MIX

GAMEPLAY ★★★★★

Einzelspieler-Modus: Durch die Story motivierend und abwechslungsreich – besonders beim zweiten Durchspielen.
Mehrspieler-Modus: Alle Lieder und Minispiele könnt ihr zu zweit spielen.
Steuerung: Perfekt – die mitgelieferte Tanzmatte ist gut verarbeitet und die Steuerung ist sehr intuitiv.
Liedauswahl: Über 25 Tracks, die alle aus dem *Mario*-Universum stammen, aber prima zum Spiel passen.

TECHNIK ★★★☆☆

Grafik: Niedliche Animationen, schöne Zwischensequenzen – typisch Mario! Der Grafikstil passt perfekt zur Liedauswahl.

GESAMTWERTUNG ★★★★½

MC GROOVZ DANCECRAZE

GAMEPLAY ★★☆☆☆

Einzelspieler-Modus: Über 30 verschiedene und abwechslungsreiche Tracks, allerdings gibt es kein Game Over.
Mehrspieler-Modus: Ihr könnt mit oder gegen euren Mitspieler abtanzen.
Steuerung: Einwandfreie Steuerung über die mitgelieferte Tanzmatte – nur bei 8 Pfeilen wird es schwierig.
Liedauswahl: Über 30 Tracks aus den Bereichen Rock, Pop und Dance – allerdings meist einen Tick zu lang.

TECHNIK ★☆☆☆☆

Grafik: Optisch unterirdische Präsentation mit minimalsten Effekten. Wirkt auf Dauer eintönig und langweilig.

GESAMTWERTUNG ★½☆☆☆

Fazit: Das Ergebnis ist eindeutig: Mario und Luigi tanzen *MC GROOVZ danceCRAZE* schon nach wenigen Takten an die Wand. Zwar bietet *Dancing Stage Mario Mix* nur Mario-Melodien, dafür passen die Tanzschritte aber wenigstens zum Takt. Klarer Sieg für die Mario-Brüder!

MEIN FAZIT SEHR GUT

Sascha Dowidat
hat Knoten in den Beinen.

Immer wenn ich „Dancing Stage" höre, verspüre ich den Drang nach Bewegung. So auch beim *Mario Mix*. Kein Spielprinzip ist schweißtreibender und für Zuschauer und Spieler gleichermaßen spaßig. Dank der gelungenen Motivationskurve haben auch Einsteiger viel Freude. Durch viele Minispiele und neu abgemischte *Mario*-Melodien ist es Konami und Nintendo gelungen, eine tolle Umsetzung der Tanzspielserie abzuliefern. Also, schwingt die Hüften!

TEST

DANCING STAGE MARIO ...

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Konami
Speichern:	3 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo

Internet: **www.nintendo.de**

Spieler	USK-Freigabe
1-2	**Ohne Beschr.**
Termin	Preis
31. Oktober	**ca. € 60,-**

- ⊕ Kalorienvernichtendes Spielprinzip
- ⊕ Witzige Integration der Nintendo-Figuren
- ⊕ Einfallsreiche Minispiele
- ⊖ Fast ausschließlich Mario-Melodien

MEIN FAZIT SEHR GUT

Udo Crnjak
sammelt Drohbriefe der Nachbarn.

Mario und Luigi eignen sich nicht nur für launige Mehrspieler-Abende im Gokart, sondern machen auch als Tänzer eine überaus witzige Figur. Wer mit Freunden nur mal eben ein Duett wagen möchte, tritt mit Sicherheit nicht so schnell von der Tanzmatte. Die Songauswahl ist dabei groß, allerdings hätte ich mir noch echte Chart-Mucke gewünscht. Die Highscore-Jagd bei den Minspielen ist sehr motivierend und ein klasse Ausgleich. Hossa!

CONTROLLER CHECK STANDARD

Kneifen gilt nicht – die Steuerung lässt euch mit Leichtigkeit abzappeln und ist einfach zu erlernen.

STEUERUNG 83%

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
62%	82%	**85%**	84%

Anstrengender Fitness-Test mit witzigen Songs und jeder Menge Minispiele – auf geht's!

BEDRÄNGNIS? Dann rastet Hulk so richtig aus und sprüht vor Energie.

AUFLADEN Dadurch könnt ihr höher springen.

The Incredible Hulk Ultimate Destruction

Gepflegter Amoklauf mit grünem Klops!

Vor knapp zwei Jahren lieferte Entwickler Radical Entertainment die Versoftung des Hulk-Kinofilms und bescherte dem grünen Ungeheuer seinen ersten GameCube-Auftritt. Jetzt ist die menschliche Abrissbirne zurück, die irgendwie permanent unzufrieden wirkt, und beschränkt sich auf das, was sie am besten kann: alles in Schutt und Asche legen!

DER NAME IST PROGRAMM

Ihr schlüpft in die Rolle von Bruce Banner alias Hulk und macht euch auf die Suche nach einer Maschine, die tief in eure Psyche eindringt und so das grüne Biest in euch zähmen soll. Ohne sich lange mit Nebensächlichkeiten aufzuhalten, nimmt die gewaltige Zerstörungsorgie ihren Lauf. Dabei sind euch kaum Grenzen gesetzt. Ihr steuert Hulk durch weitläufige Landschaften und Städte und sorgt für jede Menge Chaos, indem ihr an Gebäuden hochlauft, riesige Busse durch die Gegend schleudert, Polizeiautos auf nahende Hubschrauber werft oder riesige Gebäude in null Komma nix dem Erdboden gleichmacht. Der gesamte Spielablauf wirkt wie eine Farce und nimmt sich selbst nicht ernst. Wo sonst dürft ihr schon Autos in der Mitte zerreißen oder Polizisten packen und gegen das nächste Hochhaus werfen? Man ertappt sich ständig selbst dabei, dass einem die sinnlose Zerstörung irre Spaß macht.

Technisch kann *Hulk* leider nicht ganz überzeugen. Schlichte Texturen und Clippingfehler trüben den Spielspaß ein wenig. Darüber hinaus wirkt die Steuerung durch die zahlreichen Moves etwas überladen. Insgesamt aber trotzdem ein überraschend spaßiger und abwechslungsreicher Action-Titel, den sich nicht nur Hulk-Fans einmal genauer ansehen sollten.

SASCHA DOWIDAT

ACHTUNG Während des Fluges nicht mit dem Fahrer sprechen!

MEIN FAZIT **SEHR GUT**

Sascha Dowidat dreht einfach mal durch.

Ich trete Lizenz-Versoftungen immer mit großer Skepsis entgegen, wurde in diesem Fall aber äußerst positiv überrascht. Schon nach wenigen Minuten stellt sich ein kleiner Suchteffekt ein, wenn ihr Häuser hinauflauft, Polizeiautos durch die Gegend schleudert und ganze Gebäude demontiert. Dank der zahlreichen Moves bietet *Hulk: Ultimate Destruction* sogar viel Spieltiefe. Die spaßige Zerstörungsorgie macht mächtig Laune und ist genau das Richtige, um gepflegt abzuschalten.

TEST

THE INCREDIBLE HULK

Genre:	Action
Hersteller:	Vivendi Universal
Entwickler:	Radical Entertainment
Speichern:	4 Blöcke
Sprache:	Englisch
Video:	4:3
Audio:	Dolby Surround

Internet: **www.hulkgames.com**

Spieler	USK-Freigabe
1	Ab 16 Jahren
Termin	**Preis**
Erhältlich	Ca. € 40,-

- ⊕ Über 130 verschiedene Moves
- ⊕ Zerstörbare Spielumgebung
- ⊕ Völlige Bewegungsfreiheit
- ⊖ Schlichte Texturen und Clipping-Fehler

CONTROLLER CHECK | **STANDARD**

Etwas überladene Steuerung, bei der man aufgrund der vielen Moves manchmal den Überblick verliert

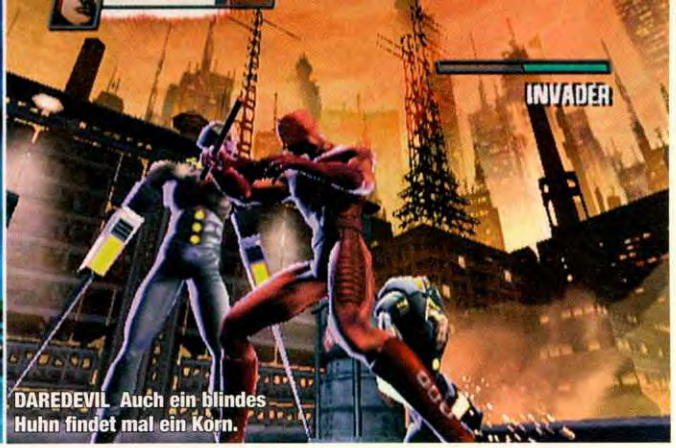
STEUERUNG 81%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
80%	76%	–%	83%

Herrlich abgedrehte und spaßige **Zerstörungsorgie mit leichten technischen Mängeln!**

UMZINGELT Im Story-Modus prügelt man sich stets mit mehreren Gegnern.



DAREDEVIL Auch ein blindes Huhn findet mal ein Korn.

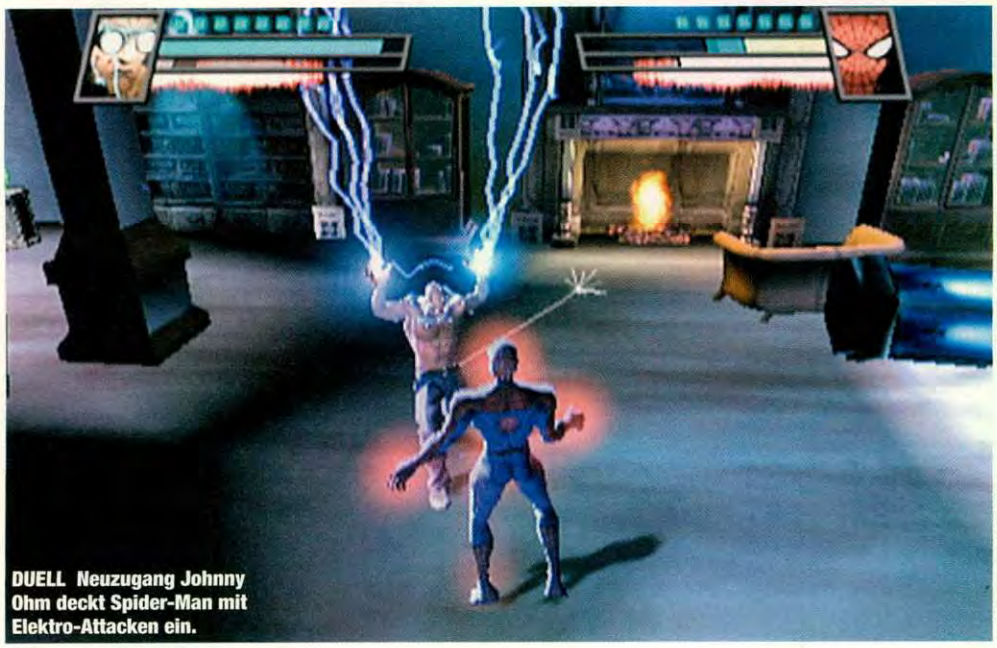
Marvel Nemesis

Rise of the Imperfects

Der Name ist Programm: Die Marvel-Helden sind **nicht perfekt.**

Frischer Wind im Land der Superhelden? *Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects* hat ein paar neue Schurken im Gepäck, die Spider-Man & Co. das Leben schwer machen wollen. In Amerika erscheint seit einigen Monaten eine gleichnamige Comicserie, in der die neuen Figuren schon vor der Veröffentlichung des Spiels vorgestellt wurden. Die Charaktere entwarf Electronic Arts in Zusammenarbeit mit Marvel. Je nachdem, wie sympathisch euch diese Figuren sind, dürft ihr in deren Rolle schlüpfen oder sie in den Kostümen der alten Bekannten Daredevil, Iron-Man & Co. verprügeln. Im Duell-Modus sucht ihr euch eine Figur aus und vermöbelt entweder einen computergesteuerten Kontrahenten oder zieht gegen einen Freund ins Gefecht. Die Umgebungen könnt ihr dabei in den Kampf mit einbeziehen und euch beispielsweise mit Spider-Man die Decke entlanghangeln, mit dem „Ding" einen Truck nach eurem Gegner werfen oder mit dem angeschlagenen Wolverine hinter einer Kiste Schutz suchen und euch heilen. Außer solchen charakterspezifischen Aktionen sowie Würfen steht euch neben normalen Attacken lediglich eine Superattacke zur Verfügung, die ihr einsetzt, indem ihr die rechte Schultertaste gedrückt haltet. Das Potenzial des Kampfsystems in Verbindung mit den interaktiven Umgebungen wurde daher leider nicht ausgeschöpft. Dafür gibt es insgesamt 18 Charaktere zu erspielen. Diese verdient ihr euch, indem ihr euch durch den Story-Modus kämpft, den es nur für einen Spieler gibt. Dieser funktioniert im Endeffekt ähnlich wie der Duell-Modus, allerdings lauft ihr hier meist durch kleine Levels, in denen euch eine wahre Flut an Gegnern gegenübersteht. Richtig Spaß kommt hier aber nicht zuletzt wegen der schwammigen Steuerung nur selten auf. Grafisch können sowohl die Figuren als auch die Umgebungen nur bedingt begeistern - Durchschnittskost eben. Ziemlich enttäuschend, da man im Vorfeld eine wesentlich bessere Grafik-Qualität erwartet hat.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN



DUELL Neuzugang Johnny Ohm deckt Spider-Man mit Elektro-Attacken ein.

MEIN FAZIT **GEHT SO**

Udo Crnjak liest lieber die Comics.

Als Fan der Marvel-Comic-Helden habe ich mir viel von diesem Titel erhofft. Schließlich weckten die angekündigten Fakten und Features sehr großes Interesse. Und was setzen mir die Entwickler von Nihilistic vor? Eine durchschnittliche Prügelorgie. Einige nette Ansätze, etwa die neuen Comic-Helden, hat das Spiel ja. Allerdings hätte man beispielsweise den Storymodus spannender umsetzen können. Und das Kampfsystem ist nicht wirklich komplex genug, um für aufregende Zweispieler-Duelle zu sorgen.

TEST

MARVEL NEMESIS

Genre:	Action
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Nihilistic
Speichern:	2+ Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Dolby Pro Logic II

Internet: **www.electronicarts.de**

Spieler **1-2**	USK-Freigabe **Ab 12 Jahren**
Termin **13. Oktober**	Preis **Ca. € 60,-**

- ⊕ Coole Figuren
- ⊕ Interaktionsmöglichkeiten
- ⊖ Schwammige Steuerung
- ⊖ Wenig komplexes Kampfsystem

CONTROLLER CHECK **STANDARD**

Sehr schwammige Steuerung, die nicht immer präzises Kämpfen zulässt.

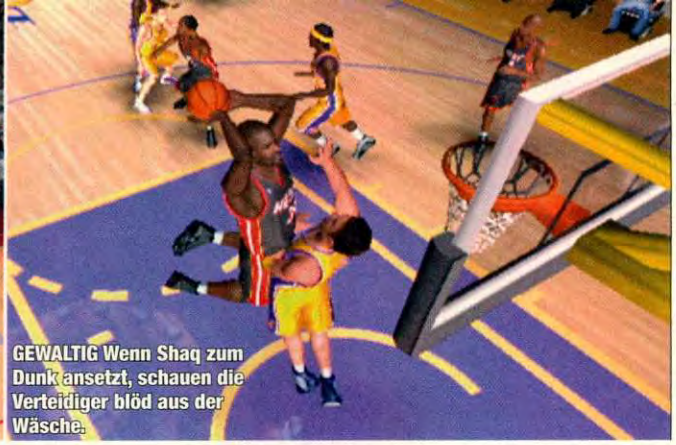
STEUERUNG **65%**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
68%	56%	60%	**60%**

Alles andere als perfekt. Eher Durchschnitt und bestenfalls für Hardcore-Fans interessant.

PUNKTE? Kobe setzt zum Dreier an. Allen Iverson versucht mit aller Macht den Wurf zu blocken. Vergebens.


GEWALTIG Wenn Shaq zum Dunk ansetzt, schauen die Verteidiger blöd aus der Wäsche.

NBA Live 06

N-ZONE HIT

N-ZONE HIT MULTIPLAYER

So authentisch haben Sie noch keinen Basketball-Superstar herum gescheucht!

Passen wie Steve Nash, dunken wie Amare Stoudemire, blocken wie Ben Wallace: Welcher Basketball-Fan träumt nicht davon, einmal wie ein großer NBA-Star zu spielen und die Gegner mit seinen individuellen Stärken schier zur Verzweiflung zu treiben? Bei *NBA Live 06* hat der Spieler jetzt erstmalig die Möglichkeit, die speziellen Fähigkeiten seiner realen Vorbilder gezielt einzusetzen. Dank der überarbeiteten Freestyle Control besitzen alle Superstars der nordamerikanischen Basketballliga (und davon gibt es viele!) eine oder mehrere Begabungen, die für sie typisch sind: Während etwa Shaq als „Inside Stopper" in der Verteidigung unter dem Korb kaum zu überwinden ist, dribbelt sich Allen Iverson als „High Flyer" leichtfüßig durch die gegnerischen Abwehrreihen und versenkt einen Korbleger nach dem anderen. Insgesamt gibt es acht solcher Begabungen, die mittels der L-Taste aktiviert werden.

INDIVIDUELLER, REALISTISCHER, BESSER

Erstaunlich ist, wie gut die Entwickler von EA die Freestyle Control sowohl steuerungstechnisch umgesetzt als auch ins Gameplay integriert haben und wie stark die neuen Spezialfähigkeiten den normalen Spielverlauf beeinflussen: Wer bei den Partien Erfolg haben und ein möglichst realistisches Basketballerlebnis erfahren will, nutzt konsequent die spezifischen Fähigkeiten seiner Stars. Zusammen mit der sowieso schon sehr guten Spielbarkeit, der ausgereiften Technik und dem riesigen Umfang macht die *NBA Live*-Serie damit qualitativ einen gewaltigen Schritt nach vorne.

OLIVER BECK

NICHT EINFACH Vor allem Grobmotoriker tun sich bei Freiwürfen richtig schwer.

MEIN FAZIT **GUT**

Udo Crnjak spielt die Timberwolves.

Anfangs war ich skeptisch, ob die Special-Moves bei *NBA Live 06* nicht einfach nur Freifahrtscheine für schnelle und einfache Punkte sind. Nach mehreren Stunden Spielzeit waren meine Zweifel jedoch zerstreut. Die Freestyle Control macht *NBA Live* zu einem besseren Spiel: Wer einmal eine Partie Detroit Pistols gegen Phoenix Suns miterlebt hat, weiß, wovon ich spreche: So muss realistischer Basketball aussehen, der die Eigenschaften der echten Star-Spieler berücksichtigt.

TEST

NBA LIVE 06

Genre:	American Sports
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Electronic Arts
Speichern:	130 Blöcke
Sprache:	Englisch
Video:	4:3
Audio:	Dolby Surround

Internet: **www.electronicarts.de**

Spieler **1-4**	USK-Freigabe **Ohne Beschr.**
Termin **6. Oktober**	Preis **Ca. € 60,-**

- ⊕ Coole neue Special-Moves
- ⊕ Umfangreich
- ⊕ Echte NBA-Lizenz
- ⊖ Teils hakelige Animationen

CONTROLLER CHECK **STANDARD**

„Klar aufgebaute Steuerung. Die Special-Moves der Superstars gehen locker von der Hand."

STEUERUNG **87%**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
83%	88%	87%	**86%**

Dank überarbeiteter Steuerung **noch realistischer und spaßiger.** Echte NBA-Fans greifen zu.

Nanostray

Aussehen ist nicht alles! Trotz Bombast-Grafik bleibt Shin'ens DS-Einstand der Hitstempel verwehrt.

Der Nintendo DS hat bisher einige innovative Konzepte zu bieten. Man denke nur an die knuffige *Nintendogs*-Haustiersimulation mit ausgefallener Sprach- und Touchscreen-Erziehung der kleinen Welpen. Einen absoluten Grafik-Ober-Überhammer gibt es bislang noch nicht im Spiele-Line-up des neuen Handheld. Shin'ens DS-Premiere *Nanostray* ist nicht nur ein Vertreter des klassischen Shoot-'em-Up-Genres, sondern auch ein perfektes Beispiel dafür, was der DS in grafischer Hinsicht alles draufhat.

KANN MICH MAL EINER ZWICKEN?

Angesichts der grafischen Brillanz glaubt der Spieler zunächst, die Augen würden ihm einen Streich spielen. Alle feindlichen Raumschiffe sind grandios modelliert, geschmeidig animiert und nehmen den eigenen Raumjäger unerbittlich unter Feuer. *Nanostray* stellt dabei jedes Shooter-Herz mehr als zufrieden: kleine Raumgleiter als Kanonenfutter für die Lasersalve zwischendurch, mittelgroße Kaliber mit einem höheren Balleranspruch und bildschirmfüllende Endgegner, die selbst erfahrenen Zockern einiges abverlangen. Bei den Hintergründen der insgesamt acht Levels haben die Entwickler ebenso viel Liebe zum Detail bewiesen. Ihr überfliegt beispielsweise eine Lava-Landschaft, die euch vereinzelt Magma-Fontänen in den Weg speit. Ein weiteres Beispiel ist eine malerische Waldlandschaft mit rauen Felsformationen und Flussläufen, deren idyllischer Schein durch eine mächtige Gegnerdichte getrübt wird. Begleitet wird dieses bildgewaltige Baller-Spektakel von Lichteffekten, die im Moment das Nonplusultra auf dem Nintendo DS darstellen. Der Preis für eine derart famose grafische Performance sind häufige Slowdowns, die bei *Nanostray* aber nicht als Todsünde anzusehen sind. Zwar sind die unfreiwilligen Verschnaufpausen auf Dauer störend, aber auch eine Gelegenheit, um etwas Ruhe zu finden. Zusammen mit den guten Musikstücken und Soundeffekten, die zwar nicht ganz die Brillanz der Grafik erreichen, ist *Nanostray* der im Moment technisch beeindruckendste Titel für den DS.

SPIELERISCH VIEL VERSCHENKT

In spielerischer Hinsicht stören allerdings einige Ungereimtheiten das Shooter-Vergnügen. Bei *Nanostray* wechselt man zwischen den vier Waffensystemen mithilfe des Touchscreens hin und her. Dadurch muss sich der Spieler für einen kurzen Augenblick vom eigentlichen Geschehen abwenden, wodurch nicht gerade selten ein Bildschirmleben beendet wird. Der sehr hohe Schwierigkeitsgrad fordert ohnehin die volle Konzentration des Spielers und wird durch

JA, WIE JETZT? Jetzt ist gaaanz vorsichtiges Manövrieren angesagt.

GRAFIKPRACHT Die Entwickler zeigen deutlich, was der DS draufhat.

WOW **Die vielen Spezialeffekte sind einfach eine Augenweide.**

VARIATION **Kennt man die Levels, legt man sich eine Ideallinie fest.**

das Touchscreen-Gefummel empfindlich gestört. Auch die Tatsache, dass der Spieler während des Adventure-Modus, bei dem man eine Mission nach der anderen in Angriff nimmt, keinerlei Power-ups nachjagen kann, ist etwas demotivierend. Ansonsten funktioniert das Gameplay sehr gut und bietet mit den obligatorischen Smart-Bombs und vier Waffensystemen inklusive Sekundärangriffen eine gute Ausstattung für ein klassisches Shoot 'em Up. Die Levels sind zudem spielerisch so abwechslungsreich gestaltet, dass der Einsatz aller Waffensysteme nötig ist – durch die Wechselproblematik leider nur bedingt positiv. Zusätzliche Beschäftigung für alle Perfektionisten bietet der Challenge-Modus, bei dem man alle Levels unter bestimmten Bedingungen, beispielsweise mit nur einem Raumschiff, spielt. Der Zweispieler-Modus funktioniert löblicherweise mit nur einer Cartridge, ist spielerisch deshalb aber stark abgespeckt. Nach kurzer Zeit wechselt man wieder zum Arcade-Modus.

UDO CRNJAK

GEMEINHEIT **Plötzliche Magma-Fontänen sorgen für Schrecksekunden.**

DETAIL-CHECK NANOSTRAY

Kampf der Shooter-Giganten

Zwei optisch bombastische Vertreter eines in Vergessenheit geratenen Genres im Vergleichstest

NANOSTRAY (DS)

UMFANG ★★★☆☆
Anzahl Levels: 8
Anzahl Spiel-Modi: 4; Adventure, Arcade, Challenge, Multiplayer

GAMEPLAY ★★★½☆
Leveldesign: Alle 8 Stages machen den Gebrauch aller 4 Waffensysteme möglich, aber nicht absolut notwendig.
Schwierigkeitsgrad: Von fordernd bis unfassbar schwer.

TECHNIK ★★★★½
Grafik: Trotz häufiger Slowdowns unglaublich beeindruckend. Fantasievolle Gegner, feine Animationen, fantastische Lichteffekte und tolle Hintergründe.
Sound: Sämtliche Musikstücke und Soundeffekte passen gut zur pausenlosen Vertikal-Baller-Action.

GESAMTWERTUNG ★★★★☆

IKARUGA (GC)

UMFANG ★★★☆☆
Anzahl Levels: 5
Anzahl Spiel-Modi: 5; Arcade, Practice, Conquest, Challenge, Ranking

GAMEPLAY ★★★★★
Leveldesign: Das Spiel wird vom Konzept der konkurrierenden Farben (Schwarz schlägt Weiß und umgekehrt) beherrscht.
Schwierigkeitsgrad: Von schwer bis nahezu unfassbar schwer.

TECHNIK ★★★★½
Steuerung: Der Treasure-Shooter ist ein absolut bildgewaltiges Spektakel mit grandiosen Lichteffekten und einer insgesamt sehr detaillierten Kulisse.
Sound: Orchestrale Musik und wuchtige Soundeffekte unterstreichen die bildgewaltige Action formidabel.

GESAMTWERTUNG ★★★★½

Fazit: Beide Titel sind technisch eine Augenweide. Spielerisch hat *Ikaruga* klar die Nase vorne – das innovative Schwarzweiß-Konzept ist einfach genial. *Nanostray* hat einige spielerische Macken, allen voran die äußerst unglückliche Touchscreen-Nutzung.

MEIN FAZIT **GUT**

Udo Crnjak ist im Shooter-Fieber.

Was für eine Grafik! Bis jetzt sah noch kein Spiel auf dem DS so verdammt gut aus. Vor allem die abwechslungsreichen Hintergründe und die gewaltigen Endgegner sind eine Augenweide. Leider gibt es spielerische Macken. Der Waffenwechsel über den Touchscreen ist nicht sonderlich gelungen. Die Levels hingegen sind sehr durchdacht designt und machen mächtig Laune.

MEIN FAZIT **GUT**

Fabian Sluga traut seinen Augen nicht.

Bravo, Shin'en! Wer mit so einem kleinen Entwicklerteam einen Titel auf die Beine stellt, der zu den hübschesten DS-Titeln überhaupt zählt, verdient ein Extralob. Doch *Nanostray* hat nicht nur grafische Qualitäten, sondern bietet auch exzellente Shooter-Kost. Schade, dass man krampfhaft versucht hat, den Touchscreen ins Gameplay einzubinden. Trotzdem sehr empfehlenswert!

TEST

NANOSTRAY

Genre:	Action
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Shin'en
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.thq.de**

Spieler: **1-2 (1 Cartridge)**	USK-Freigabe: **Ab 6 Jahren**
Termin: **21. Oktober**	Preis: **Ca. € 35,-**

- ⊕ Bombastische Grafik
- ⊕ Gute Musik und Soundeffekte
- ⊖ Häufige Slowdowns
- ⊖ Waffenwechsel mit Touchscreen

CONTROLLER CHECK **STANDARD**

Nanostray würde ohne Touchscreen-Nutzung viel besser funktionieren. Ansonsten gut.

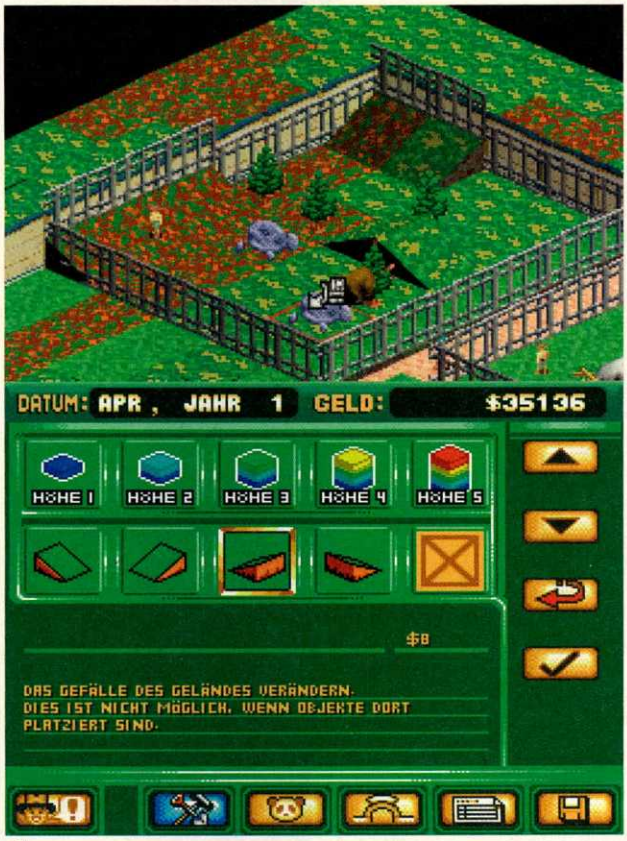
STEUERUNG **70%**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
91%	82%	73%	**81%**

Klassische Shooter-Action mit Bombast-Grafik! Spielerisch mit ein paar Macken.

VIEL ZU TUN **Während sich der Tiger über sein neues Gehege freut, ist der Grizzlybär wegen Nahrungsmangel unzufrieden.**



BÄRENSTARK **Mit ein paar Klicks wird auch das Gehege des Grizzlys artgerecht und dieser brummt friedlich vor sich hin.**

Zoo Tycoon

Tierliebe mal digital!

Mit dem Stylus dirigiert ihr einen kompletten Tiergarten – töörööööö!

Habt ihr euch schon mal Gedanken darüber gemacht, wie es einer vereinsamten Giraffe geht, die in einem zu kleinen Gehege umhertigert, die falschen Bäume und Sträucher vorfindet und kaum Futter bekommt? Das solltet ihr jetzt tun, denn nach dem großen Erfolg der Aufbau-Simulation *Zoo Tycoon* auf dem PC könnt ihr euch nun auf dem DS als aufstrebender Zoodirektor versuchen.

EIN HERRLICHES AFFENTHEATER

Ihr startet eure Karriere entweder im Endlos-Modus oder versucht euch an einem von zahlreichen vorgegebenen Szenarien: Mal errichtet ihr einen kleinen Tiergarten auf dem Land, integriert Tiere, die keiner mehr haben möchte, oder baut einen Zoo speziell für gefährdete Tierarten – das Spielprinzip bleibt aber immer gleich. Auf dem oberen Bildschirm beobachtet ihr das Geschehen in eurem Zoo, während auf dem unteren Bildschirm verschiedene Aktionsmöglichkeiten ausgewählt werden. Jeder fängt mal klein an. Deshalb stehen euch anfangs nur wenige Tiere, Pflanzen, Gehege, Unterstände oder kulinarische Attraktionen für die Besucher zur Verfügung. Erst nach und nach schaltet ihr zusätzliche Inhalte frei. Bis dahin ist es allerdings ein langer Weg, denn einen Zoo zu leiten ist schwieriger, als einen Sack Flöhe zu hüten. Zuerst müsst ihr euch um die Gehege kümmern. Sie sollten entsprechend groß sein, mit Pflanzen und Gräsern ausgestattet sein und eine sichere Umzäunung bieten, damit nicht schon bald der Löwe im Zoo los ist. Bodenbeschaffenheit, Ausstattung und Pflanzen müssen dabei den Tieren angepasst werden. Pflanzt ihr einem Grizzlybären Savannengras ins Gehege, so steigt ein grimmiger Smiley auf. Platziert ihr aber eine Kiefer, ist der Bär erfreut und zeigt dies durch einen fröhlichen Smiley. Wenn ihr alles richtig macht, winken mit Geld dotierte Preise für vorbildliche Tierpflege und Gehegegestaltung. Die Knete benötigt ihr auch dringend, denn wenn euer begrenztes Budget aufgebraucht ist, werdet ihr gefeuert. Aber nicht nur die Tiere spielen eine große Rolle, sondern auch die Besucher. Erstens zahlen diese nur für spektakuläre Gehege sowie interessante Tiere hohe Eintrittsgelder, zweitens müssen sie auch mit Essen und Getränken versorgt werden. Dazu baut ihr Fressbuden und Getränkeoasen, stellt Bänke zur Verfügung und platziert Abfalleimer. Wenn nach all der Hektik noch Zeit und Geld übrig ist, könnt ihr in verschie-

ZUKUNFT **Investiert fleißig in die Forschung, es lohnt sich!**

FAST FOOD **Wir bauen eine Fressmeile für die Besucher.**

AUF EINEN BLICK **Die Statistiken geben Aufschluss über euren Zoo.**

dene Forschungsprojekte investieren – dort entwickelt ihr günstigeres Futter oder Spielzeug für Tiere oder fördert die Aufzucht von seltenen Tieren wie Gorillas, die ihr anschließend in euren Zoo aufnehmt.

GUT, ABER NICHT PERFEKT

Zoo Tycoon macht auf dem DS eine wirklich gute Figur. Das Spielprinzip wurde mit seinen Features gut auf Nintendos neues Handheld übertragen, krankt aber an der winzigen Schrift, die teilweise kaum zu entziffern ist, und der umständlichen Handhabung des Touchscreens. Warum muss ich auf dem unteren Bildschirm Zäune auf einem Gitterfenster einzeichnen, die auf dem oberen Screen platziert werden, während Wege direkt gesetzt werden dürfen? Vielleicht wäre es sinnvoller gewesen, das gesamte Spielprinzip auf dem unteren Schirm darzustellen und eine Wahlmöglichkeit zwischen Steuerkreuz und Touchscreen-Steuerung zu bieten. Trotzdem macht *Zoo Tycoon* nicht zuletzt wegen der vielen Szenarien eine Menge Spaß und eignet sich besonders für längere Bahnfahrten.

SASCHA DOWIDAT

DETAIL-CHECK ZOO TYCOON

Zoo gegen Vorgarten!

Was macht mehr Freude? Ställe ausmisten und Besuchern Pommesbuden vor die Nase pflanzen oder mit farbigen Blumenwesen wertvolle Gegenstände finden?

ZOO TYCOON

PIKMIN 2

GAMEPLAY ★★★★☆

Steuerung: Ihr steuert durch eine Kombination aus Touchscreen und Steuerkreuz – anfangs gewöhnungsbedürftig.
Spielprinzip: Baut einen kompletten Zoo: Wählt Gehege aus, kauft verschiedene Tiere, pflastert Wege, bestimmt die Eintrittspreise, investiert in Forschung und sorgt für gutes Marketing.
Umfang: Endlos-Modus plus 15 Missionen sorgen für eine hohe Langzeit-Motivation

TECHNIK ★★★☆☆

Grafik: Der DS wird grafisch kaum ausgenutzt. Die Optik ist eher zweckmäßig.
Sound: Minimale musikalische Untermalung, dafür zahlreiche Soundeffekte.
Präsentation: Schlichte Präsentation, allerdings nervt die kleine Schrift.

GESAMTWERTUNG ★★★★☆

GAMEPLAY ★★★★★

Steuerung: Intelligente, intuitive Steuerung mit dem herkömmlichen GameCube-Controller. Leicht zu bedienen.
Spielprinzip: Ihr kämpft mit verschiedenen Pikmin, die unterschiedliche Fähigkeiten haben, gegen allerlei Ungetier, um wertvolle Gegenstände zu bergen und eure Schulden zu bezahlen.
Umfang: Sechs Szenarien mit über 25 Missionen sorgen für viel Spielspaß.

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Zahlreiche Details und schöne Lichteffekte sorgen für Atmosphäre.
Sound: Stimmungsvolle Musikstücke, die wunderbar zum Spielgeschehen passen.
Präsentation: Die simple Grafik täuscht anfangs über das tolle Spielprinzip hinweg.

GESAMTWERTUNG ★★★★★

Fazit: *Zoo Tycoon* ist ein tolles Spiel, das erstmals auch unterwegs für Strategie-Spaß sorgt. Im direkten Vergleich schneidet der Titel aber vor allem wegen der schwächeren Technik schlechter ab. Wer zu Hause spielen möchte, greift zu *Pikmin*, für unterwegs ist *Zoo Tycoon* die erste Wahl!

MEIN FAZIT GUT

Sascha Dowidat
bestellt tonnenweise Wüstensand.

Ich war schon im Kinderkarneval immer als Zoowärter unterwegs, jetzt kann ich endlich meine Kindheitsträume ausleben. Das Spielprinzip ist leicht zugänglich und der Reiz der Aufbau-Simulation wirkt schnell. Lediglich die kleine Schrift und die gewöhnungsbedürftige Bedienung nerven etwas. Und jetzt entschuldigt, ich muss leider weg, die Löwenfütterung steht an!

MEIN FAZIT SEHR GUT

Fabian Sluga
freut sich auf *Age of Empires*.

Danke, THQ! Ich finde es richtig klasse, dass mal ein Strategie-Aufbau-Titel den Weg auf den Nintendo DS gefunden hat. Ich liebe diese Art von Spielen und habe sie früher regelmäßig auf dem PC gespielt. Zwar krankt *Zoo Tycoon* auf dem DS ein wenig an der nicht konsequent genug eingesetzten Touchscreen-Steuerung, trotzdem sollten Genre-Fans unbedingt Probe spielen!

TEST

ZOO TYCOON

Genre:	Strategie
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Blue Fang Games
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.thq.de**

Spieler **1**	USK-Freigabe **Ohne Beschr.**
Termin **Oktober**	Preis **Ca. € 40,-**

- ⊕ Gelungene Aufbau-Simulation
- ⊕ 15 spezielle Szenarien
- ⊕ Viele Tiere, Gehege und Pflanzen
- ⊖ Gewöhnungsbedürftige Steuerung

CONTROLLER CHECK STANDARD

Der etwas umständliche Einsatz des Touchscreens erfordert etwas Einarbeitungszeit.

STEUERUNG 77%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
67%	62%	– %	**78%**

Gelungene Aufbausimulation mit vielen Szenarien, aber Schwächen in der Bedienung.

Animaniacs Lights, Camera, Action!

Verrückte Toons auf dem Weg zum Oscar?

Die Animaniacs haben durch ihren Unsinn in den letzten Jahren einen Schaden von über einer Zillion Dollar angerichtet. Kein Pappenstiel und deshalb sollen sie jetzt Schadensersatz liefern. Yakko, Dot und Wakko werden von den Warner Bros. Studios dazu verdonnert, drei Filme parallel zu drehen: Treasure Iceland, Angriff der Marsianer und Die Burg des Dr. Scratchnsniff. Gelingt das nicht, winkt ein lebenslanger Aufenthalt im Wasserturm.

UND FILM AB!

Das chaotische Trio beginnt schnell mit den Dreharbeiten. Kaum am Set aufgetaucht, gibt der Regisseur auch schon die ersten Anweisungen. Aus isometrischer 3D-Perspektive steuert ihr die bleichen Cartoons durch die witzigen Sets, sucht Schlüssel, schiebt Kisten durch die Gegend und löst kleine Schalterrätsel. Stolpert ihr in einen der skurrilen Gegner wie Marsmännchen, tollwütige Hunde oder dickbäuchige Piraten, schreit der Regisseur „Cut!" und es geht von vorne los. In der Garderobe an den Sets wechselt ihr zwischen den Figuren hin und her, denn jeder hat seine eigenen Talente. Während Dot länger durch die Luft gleitet, wirft Yakko mit Äpfeln weiter als alle anderen. Bei den Aufgaben solltet ihr nicht zu viel Zeit verlieren, denn Zelluloid ist teuer. Um das Limit einzuhalten, sammelt ihr Filmrollen, die euch mehr Spielzeit einräumen. Ist eine Szene abgedreht, wird ans nächste Set gewechselt. *Animaniacs* macht durchaus Freude, wären da nicht einige Schwachpunkte. Die Steuerung ist gewöhnungsbedürftig und sorgt häufig für Frust, wenn ihr Gegner nicht richtig trefft oder von Plattformen fallt. Zusätzlich kann das simple Spielprinzip auf Dauer nicht fesseln. Ein witziges Jump & Run, dem leider zu schnell die Puste ausgeht.

SASCHA DOWIDAT

MEIN FAZIT **OK**

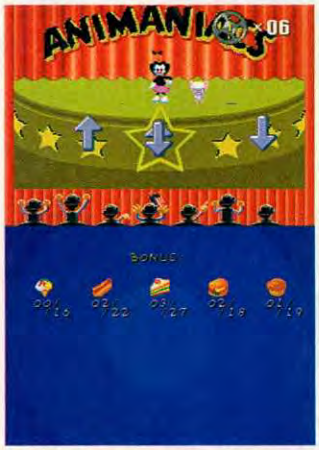
Sascha Dowidat
will ein Spiel mit Pinky und Brain.

Warum machen die Entwickler nicht mehr aus dieser Lizenz? Sie schreit doch förmlich nach abgedrehtem Humor. Stattdessen liefert Warthog ein simples Jump & Run ab, bei dem man die Abwechslung mit der Lupe sucht. Einige Dialoge und kleine Ideen sind durchaus humorvoll, aber nur ein kleiner Lichtblick, während die gewöhnungsbedürftige Steuerung die Motivation arg drückt. Kleines Highlight des Spiels ist wie so oft der Auftritt der beiden wahnsinnigen Mäuse Pinky & Brain, die mit ihren Fähigkeiten zusätzlich Pep ins Spiel bringen. Doch leider machen sie das simple Spielprinzip nicht wett. Zudem werden die speziellen Fähigkeiten des DS ignoriert und man erhält eine 1:1- Umsetzung der GBA-Fassung. Schade!

GENIUS **Brain ist für die vielen Schalterrätsel zuständig.**

FLÜGGE **Dot kann mit ihrem Röckchen durch die Luft segeln.**

ÜBERFLÜSSIG **Der Touchscreen wird nicht genutzt.**



WECHSEL **In der Garderobe werden die Figuren getauscht.**

INFO **TEST**

Durchgeknalltes für den GBA

Auch für den GBA erscheint das Spiel *Animaniacs: Lights, Camera, Action!* Allerdings sind beide Versionen identisch. Das liegt wohl daran, dass die Entwickler zuerst die Game-Boy-Advance-Version entwickelt und diese dann ohne Veränderungen auf den DS portiert haben. Wer also beide Geräte besitzt, sollte gewarnt sein. Ihr erhaltet exakt das gleiche Spiel. Somit vergeben wir für die GBA-Version die gleiche Wertung wie auf dem DS. Lediglich Technik und Sound erhalten aufgrund der besseren Ausnutzung des Systems eine höhere Wertung.

EINZELSPIELER

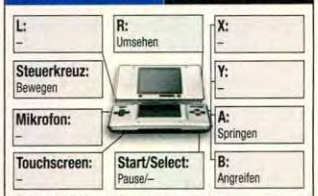
GRAFIK	SOUND	MULTI	
64%	67%	52%	59%

TEST
ANIMANIACS

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Flashpoint
Entwickler:	Warthog
Internet:	www.flashpoint.de
Spieler:	1-4
Sprache:	Deutsch
Termin:	Erhältlich
Preis:	Ca. € 40,-

- ⊕ Viele Charaktere aus der TV-Serie
- ⊖ Keinerlei Unterstützung der DS-Fähigkeiten
- ⊖ Ungenaue und nervige Steuerung
- ⊖ Antiquiertes Passwortsystem

CONTROLLER-CHECK **STANDARD**



Etwas gewöhnungsbedürftige Steuerung, die nicht zuletzt auch an der Perspektive scheitert.

STEUERUNG 68%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
40%	58%	52%	59%

Witziges Jump & Run mit simplem Spielprinzip und nerviger Steuerung.

Pokémon Smaragd

Endlich erscheint die Sonderedition auch in deutschen Landen!

LEICHTE BEUTE Das gegnerische Pokémon ist schwach und schnell erledigt.

NEUE HOFFNUNG Anfangs sucht ihr eines von drei Pokémon aus.

LIEBEVOLL Kleine Details tragen die stimmungsvolle Atmosphäre.

N-ZONE HIT

N-ZONE HIT MULTIPLAYER

Wer hätte das gedacht? Von der ersten *Pokémon*-Edition produzierte Nintendo zu niedrige Stückzahlen und wurde vom Erfolg des innovativen Spielkonzeptes völlig überrascht. In nur wenigen Tagen war das Spiel fast überall ausverkauft! Nicht ganz zehn Jahre und zig Millionen verkaufte Pokémon-Editionen später liefert Nintendo mit dem vorliegenden *Pokémon Smaragd* nun die neueste Spezial-Edition zu *Pokémon Rubin* und *Saphir*.

IST SAMMELN KRANKHAFT?

An der Geschichte hat sich nicht viel verändert. Zu Beginn des Abenteuers dürft ihr euch einen kleinen Jungen oder ein kleines Mädchen in smaragdgrünen Klamotten aussuchen und schon kann es losgehen. Ihr habt soeben euren Umzug nach Wurzelheim beendet und die Pokémon helfen bei den letzten Möbel-Rück-Aktionen, während ihr eure neue Heimat entdeckt. Schnell trefft ihr auf Professor Birk, den ihr vor einem wilden Pokémon rettet.

INFO DIE NEUEN TURNIER-ARTEN

Willkommen in der Kampfzone

Die größte Veränderung zu den *Rubin-* & *Saphir*-Fassungen ist die Kampfzone im Südosten von Hoenn. Wir stellen sie euch vor.

KAMPFTURM
Hier erkämpft ihr euch Orden, indem ihr eine bestimmte Anzahl von Siegen verzeichnet – ohne Niederlage zwischendurch. Nach sieben Kämpfen gibt es eine kleine Pause.

KAMPFIPITIS
Ihr geht durch Türen – eure Pokémon werden dabei verletzt, geheilt, verlieren KP oder Kämpfen. Nach zahlreichen Türen winken Orden!

KARTE DER KAMPFZONE

Welche Arten von Kämpfen euch in den einzelnen Gebäuden erwarten, verraten wir euch hier. Eines steht fest: Ein Zuckerschlecken wird das garantiert nicht, sondern harte Arbeit für euch und eure Pokémon. Wir wünschen euch viel Glück und einen fairen Kampf.

KAMPFFABRIK
Hier ist ein vielfältiges Pokémon-Team notwendig, denn ihr wisst nicht, mit welchen Pokémon ihr antretet. Insgesamt müsst ihr sieben Kämpfe überstehen.

KAMPFRING
Wie beim Boxen: Ihr habt drei Runden Zeit, um den Gegner k. o. gehen zu lassen. Punktrichter bewerten die Moves der Pokémon, Nach 27/56 Siegen winken Orden.

KAMPFSTADION
Im stylischen Stadion erwartet euch ein riesiges Turnier. Insgesamt treten 16 Personen gegeneinander an und ihr solltet natürlich als Sieger aus dem Turnier gehen.

KAMPFPALAST
Absolutes Chaos – ihr verliert die Kontrolle über eure Pokémon und könnt deren Angriffe nicht beeinflussen. Nach drei bzw. sechs Siegen gewinnt ihr weitere Orden.

KAMPFPYRAMIDE
Ihr kämpft gegen zahlreiche Pokémon und steigt in der Pyramide nach oben. Bei Erreichen bestimmter Etagen winken zusätzliche Orden für eure Sammlung.

Als Dank dürft ihr eines seiner Pokémon behalten und schon werdet ihr erneut von der Sammelleidenschaft gepackt. Ihr erkundet den Kontinent Hoenn, fangt Pokémon, trainiert diese, werdet von fremden Trainern zum Kampf herausgefordert und seid auf dem besten Weg, größter Pokémon-Trainer aller Zeiten zu werden. Dabei ist die Zusammenstellung eurer Pokémon in den Kämpfen der Schlüssel zum Erfolg: So sind beispielsweise Pflanzen-Pokémon effektiv gegen Stein-Pokémon, haben aber gegen Feuer-Pokémon kaum eine Chance. Es bedarf also einer gehörigen Portion Taktik. Immer wieder findet ihr neue Pokémon und wechselt sie aus, um ein schlagkräftiges Team zusammenzustellen. Es gilt insgesamt acht Orden in der Welt von Hoenn zu erkämpfen, die die Arenaleiter aber erst nach einem verlorenen Kampf herausrücken. Das komplexe Spielprinzip der Vorgänger mit über 200 Pokémon, zahlreichen Extras und Hunderten von verschiedenen Attacken und Entwicklungsstufen wurde natürlich beibehalten. Um aber auch Fans eine Menge Neues zu bieten, hat sich Nintendo mächtig ins Zeug gelegt.

DAS RAD NEU ERFINDEN?

Ein bestehendes Spielprinzip immer weiter zu verbessern, ist schwer. Deshalb behält Nintendo das nahezu perfekt funktionierende Gameplay bei und liefert abseits der Kampfzone (siehe Extrakasten) Neuerungen, die sich erst auf den zweiten Blick erschließen. In *Pokémon Smaragd* findet ihr einen neuen Abschnitt in der Safari-Zone mit 40 zusätzlichen Pokémon aus den Editionen *Silber*, *Gold* und *Crystal*. Neben weiteren neuen Orten kämpft ihr jetzt erstmal gegen Team Aqua und Magma gleichzeitig und müsst euch obendrein in zahlreichen Team-Matches beweisen. Hierzu gesellt sich ein Computer-Kämpfer an eure Seite und schickt seine Pokémon mit in den Kampf. Veränderte Arenen und unterschiedliche Pokémon der Arenaleiter sorgen ebenso für Abwechslung wie die zahl-

reichen seltenen Pokémon Kyogre, Groudon, Latias und Latios, die es zu fangen gibt. Zusätzlich warten ein neuer achter Arenaleiter sowie ein neuer Rivale auf euch, gegen den ihr antreten müsst. Besonders cool: Besitzen eure Pokémon bestimmte Fähigkeiten, wie z. B. die Magnetfalle, werdet ihr in freier Wildbahn auch auf mehr Stahl-Pokémon treffen.

ALLES GUT IN HOENN?

Auf jeden Fall, denn Nintendo liefert eine gelungene Spezial-Edition ab und macht nicht den Fehler, alte Inhalte ohne Neuerungen zu recyceln. Pokémon-Fans werden durch die polierte Optik, die neuen 2-gegen-2-Kämpfe, die zusätzlichen Orte und die monatelang Spielspaß spendende Kampfzone bestens unterhalten, während alle anderen ein fantastisches Rollenspiel erhalten. Eines zum Schluss: Auch ältere Spieler sollten sich das faszinierende Spielprinzip einmal ansehen, denn selten findet man so ein liebevolles Spielprinzip, das bis auf den letzten Pixel durchdacht ist – wer jetzt nicht Pokémon-Trainer wird, hat etwas verpasst.

SASCHA DOWIDAT

o, ich bin FELIZIA, die LEITERIN
NA von METAROST CITY.

DETAIL-CHECK POKÉMON SMARAGD

Fantastische Spezial-Edition?

***Pokémon Smaragd* bietet Features, die auch Fans von *Rubin* und *Saphir* begeistern. Wir haben verglichen!**

Schau. Das ist die ARENA von BLÜTENBURG CITY.

einige Äste herunterhängen, k auf den Baum klettern.

POKÉMON SMARAGD

GAMEPLAY ★★★★☆

Spielfigur: Ihr wählt zwischen Junge und Mädchen, diesmal mit stylischen, smaragd-grünen Outfits, die es vorher noch nicht gab.
Orden: 8 Orden
Orte: Ihr startet im Heimatdorf Wurzelheim. Hoenn wartet diesmal aber mit einigen veränderten oder völlig neuen Orten auf, wie der Pokémon Frontier oder einer zusätzlichen Safarizone.
Pokemon: Ihr könnt besonders viele legendäre Pokémon wie Latios oder Rayquaza fangen.
Story: In Emerald kämpft ihr gegen Team Magma und Team Aqua.
Kämpfe: Team-Kämpfe stehen auf dem Programm, sowohl mit zwei Pokémon gleichzeitig als auch mit einem Computergegner an eurer Seite.

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Grafisch gibt es kaum Veränderungen zu den *Rubin-* & *Saphir*-Editionen. Vor den Kämpfen protzen die Pokémon jetzt aber mit kleinen Animationen.
Sound: Unauffällige, aber schöne Melodien, die sich nur minimal von den anderen Fassungen unterscheiden.

MOTIVATIONSKURVE

1 Der Spaß beginnt und ihr levelt eure Pokémon gezielt auf.
2 Ihr beginnt, euer Team zusammenzustellen, und erarbeitet Taktiken.
3 Ihr erkundet weiter die Welt von Hoenn und sammelt alle Orden.
4 Neue Gebiete und Pokémon halten die Motivation aufrecht.

GESAMTWERTUNG ★★★★☆

POKÉMON RUBIN & SAPHIR

GAMEPLAY ★★★★☆

Spielfigur: Ihr könnt zwischen einem Jungen oder einem Mädchen auswählen und in Hoenn auf spannende Entdeckungstour gehen.
Orden: 8 Orden
Orte: Auch hier beginnt eure Reise in Wurzelheim. Über 10 Städte warten in Hoenn darauf, erforscht zu werden. Zusätzlich gibt es zahlreiche Höhlen und Inseln zu entdecken.
Pokemon: Insgesamt 202 verschiedene Pokémon warten darauf, von euch gefangen zu werden.
Story: Ihr kämpft wahlweise gegen Team Magma oder Team Aqua.
Kämpfe: Sowohl Kämpfe mit zwei Personen als auch mit zwei Pokémon gibt es hier nicht – lediglich Einzelkämpfe stehen auf dem Programm.

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Gehobener Durchschnitt – kleine Details wie Fußstapfen im Sand oder eurer Spiegelbild im Wasser können durchaus gefallen. Pokémon haben keinen Animationen vor dem Kampf.
Sound: Eingängige Melodien, die prima zur Sammelorgie passen und das Spielgeschehen passend untermalen.

MOTIVATIONSKURVE

1 Ihr entdeckt die Vielfalt der Pokémon und die damit verbundene Spieltiefe.
2 Ihr versucht, möglichst viele verschiedene Pokémon zu sammeln.
3 Es gibt viel zu entdecken – Langeweile kommt gar nicht erst auf.
4 Auch nach dem ersten Durchspielen lädt Hoenn zum Erforschen ein.

GESAMTWERTUNG ★★★★☆

Fazit: Nintendo liefert die wohl beste Spezial-Edition des Pokémon-Universums. Die Veränderungen sind größer als bei den Vorgängern. Dadurch wird das Spiel zwar nicht besser als die Vorgänger, erzielt im direkten Schlagabtausch aber ein klares Unentschieden.

MEIN FAZIT SEHR GUT

Sascha Dowidat
ist wieder in Hoenn unterwegs.

Fast ein Jahr musste ich nach der Import-Fassung auf die deutsche Version warten – aber es hat sich gelohnt, denn die Synchronisation ist gelungen. Nintendo ist clever und hat aus den „nur" leicht verbesserten Spezial-Editionen der Vorgänger gelernt. Neue Orte, neue Turnierarten und ein erweitertes Battle-System bieten erneut viel Spielanreiz.

MEIN FAZIT SEHR GUT

Fabian Sluga
fängt sie alle.

Wer Pokémon liebt, wird auch die neue Edition verschlingen. Der Titel bietet dasselbe bewährte Gameplay wie bei den Vorgängern mit dezenten Verbesserungen. Man könnte kritisieren, dass sich die Neuerungen in Grenzen halten, allerdings wollen Millionen von Pokémon-Spielern nichts anderes. Also, liebe N-ZONE-Leser, auf nach Hoenn!

TEST

POKÉMON SMARAGD

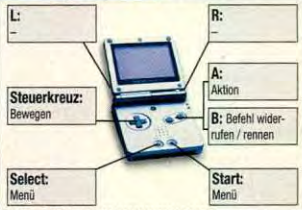
Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Gamefreak
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.nintendo.de**

Spieler: **1-5 (5 Module)**	USK-Freigabe: **Keine Beschr.**
Termin: **21. Oktober**	Preis: **ca. € 40.-**

- ⊕ Viele neue oder veränderte Orte
- ⊕ Wireless-Adapter inklusive
- ⊕ Riesiger Spielumfang
- ⊕ Hohe Langzeitmotivation

CONTROLLER CHECK STANDARD



Eingängige und leicht zu handhabende Steuerung mit guter Menüführung.

STEUERUNG 85%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
77%	75%	85%	**87%**

Die Sucht kehrt zurück – stark veränderte Sammelhatz **mit vielen neuen Schauplätzen.**

Donkey Kong Country 3

Im Urwald ist die Hölle los! Rares **drittes Affen-Jump&Run** geht auf Reisen.

Trotz des Weggangs von Nintendo setzt die Entwicklerschmiede Rare fleißig eine SNES-Perle nach der anderen für den GBA um. Ihr neuestes Produkt ist das dritte Affentheater der *Donkey Kong Country*-Reihe (kurz: *DKC*). Wie die GBA-Umsetzungen der beiden Teile davor bietet Teil 3 ebenfalls Jump&Run-Kost in bewährter und überaus einfallsreicher Manier. Dixie Kong und ihr Partner Kiddy Kong, der im wahrsten Sinne des Wortes ein Riesenbaby ist, befinden sich auf einer immens wichtigen Mission: Sie müssen Diddy und Donkey Kong retten. Das Geschehen ist in zwei unterschiedliche Ansichten untergeteilt. Auf einer Oberwelt bewegt der Spieler Dixie und Kiddy auf vorgegebenen Pfaden von einer Station zur nächsten. So machen die beiden bei einem Geschäft einen Zwischenstopp, suchen sich beim Bootsverleih ein Fortbewegungsmittel oder besuchen Cranky Kong in seinem Trainingslager, um ein paar Leibesübungen zu machen. Der Humor hat es ebenfalls ohne Abstriche in die GBA-Version geschafft und sorgt an vielen Stellen unweigerlich für ein Schmunzeln (Cranky Kong ist einfach zum Schießen). Das Herzstück sind allerdings die Hüpf-Passagen. Anfangs sind diese noch sehr einsteigerfreundlich, im späteren Verlauf werden sie jedoch recht komplex und anspruchsvoll. Einer der Gründe hierfür sind wieder einmal die Fässer in unterschiedlicher Ausführung. Als rotierende, hölzerne Abschussvorrichtung machen die Behälter das Affen-Gespann beispielsweise zu tierischen Kanonenkugeln, um an sonst unerreichbare Stellen zu kommen. Somit verfügt die GBA-Version über alle Jump&Run-Vorzüge des Originals und macht den Titel auch heute noch interessant – so wie es sich für einen zeitlosen Klassiker eben gehört.

UDO CRNJAK

FROSTIGER EMPFANG Dieses blau gefrorene Reptil ist tierisch scharf auf den Inhalt des Fasses.

MEIN FAZIT **SEHR GUT**

Udo Crnjak
laust sich wieder.

Am Anfang war ich, wie schon bei Teil 1 und 2, über die schwächere Grafik der GBA-Umsetzung verärgert. Es wollte mir nicht einleuchten, warum gerade bei diesem Teil Abstriche gemacht wurden. Allerdings verflog der Ärger genauso schnell wieder. Die Jump&Run-Passagen sind nach wie vor richtig genial. Kenner des Originals können einen Trip in die Vergangenheit wagen und Neulinge greifen bedenkenlos zu.

TEST

D.K. COUNTRY 3

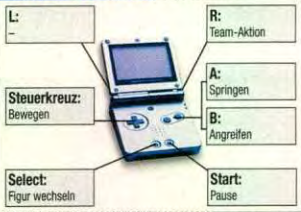
Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Rare
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.nintendo.de**

Spieler **1-2**	USK-Freigabe **Ohne Beschr.**
Termin **4. November**	Preis **Ca. € 40,-**

- ⊕ Zeitloses Klassiker
- ⊕ Sehr guter Sound
- ⊕ Durchdachtes Gameplay
- ⊖ Grafisch schwächer als das Original

CONTROLLER CHECK **STANDARD**



Sehr einfache Belegung. Die Jump&Run-Standard-Steuerung zeigt keinerlei Schwächen.

STEUERUNG **82%**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
76%	83%	78%	**87%**

Der dritte Teil des Affentheaters ist ebenfalls **ein schöner, zeitloser Klassiker.**

Gunstar Future Heroes

Diese **Symbiose aus Bombast-Grafik und Dauer-Action** bringt euer Handheld zum Glühen.

Wenn man Shooter-Fans nach DEM Entwicklerstudio schlechthin fragt, bekommt man nur eine Antwort zu hören: Treasure. Mit ihrem neuesten GBA-Titel beweisen die Japaner wieder einmal, warum ihnen ein gottgleicher Ruf anhaftet. Jeder der insgesamt sieben Levels von *Gunstar Future Heroes* bietet genau dieselben Qualitäten, mit denen schon das Mega-Drive-Original punkten konnte: pausenlose Action, perfekte Spielbarkeit, unglaubliche Abwechslung und bombastische Grafik. Kenner des Ursprungs-Titels werden sich sofort heimisch fühlen, da sich am grundlegenden Gameplay in den Jahren nicht viel geändert hat. Es wird geballert, bis der GBA überhitzt. Der Spieler hat mit jeder der zwei Hauptfiguren drei Waffensysteme von Anfang an zur Verfügung. Außerdem lassen sich Nahkampf-Attacken und diverse Flug-Tritte, Aufwärtshaken und Fußfeger ausführen. Das zum großen Teil recycelte Aktionsrepertoire wurde zudem durch einen Super-Angriff, der je nach ausgewählter Waffe variiert, erweitert. Hat man erst einmal alle Aktionen im Griff, entlädt man ein wahres Angriffs-Gewitter auf den scheinbar niemals endenden Gegnerstrom. Zusammen mit der unglaublich hohen Abwechslung, die sowohl bei den Levels als auch bei den Zwischen- und Endgegnern anzutreffen ist, macht der Titel selbst noch beim vierten oder fünften Mal Durchspielen einen Heidenspaß. Absolut beeindruckend ist auch die technische Brillanz des Titels. Was die Entwickler hier aus dem GBA gekitzelt haben, ist schier unglaublich. Bildschirmfüllende Explosionen und Endgegner, 3D-Spielereien im SNES-Mode7-Stil und detailverliebtes Parallax-Scrolling auf mehreren Ebenen bei absolut flüssiger Darstellung. Bei *Gunstar Future Heroes* ist jede Sekunde ein optischer und spielerischer Hochgenuss.

UDO CRNJAK

MEIN FAZIT **SUPER**

Udo Crnjak braucht einen neuen Schrein.

Sowohl Grafik als auch Gameplay von Treasures neuem Meisterwerk sind eine einzige Superlative. Die Motivation ist durch die grafische und spielerische Abwechslung beinahe grenzenlos. Zwar ist der Umfang mit einer knappen Stunde Spielzeit recht gering, allerdings lebt der Titel von der ständigen Jagd nach dem Highscore und dem großartigen Gefühl, das Spiel mit nur einem Leben gemeistert zu haben.

TEST

GUNSTAR FUTURE HEROES

Genre:	Action
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Treasure
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.thq.de**

Spieler **1-2 (2 Module)**	USK-Freigabe **Ab 6 Jahren**
Termin **4. November**	Preis **Ca. € 35,-**

- ⊕ Fantastische Grafik
- ⊕ Action nonstop
- ⊕ Unglaublich abwechslungsreich
- ⊖ Geringer Umfang

CONTROLLER CHECK **STANDARD**

So viele Aktionen unterzubringen, ohne den GBA zu überladen, ist ein bravouröses Kunststück.

STEUERUNG 88%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
95%	88%	90%	90%

Kurze, aber unglaublich **abwechslungsreiche Grafikbombe**. Ein Muss für Action-Fans.

IMPORT-NEWS

N-ZONE JAPAN-AKTUELL

Warren Harrod berichtet.

Die Famicom-Generation

Am 13. September erschien der Game Boy Micro. Doch nicht nur die Famicom-Edition, die zum 20. Geburtstag von *Super Mario Bros.* in den Handel gelangte, brachte vielen Händlern „Ausverkauft"-Schilder ein. Wie erwartet war der Game Boy Micro insbesondere in der Käufergruppe der 20- bis 30-jährigen Männer sehr erfolgreich, der so genannten Famicom-Generation. Gemeint sind Spieler, die größtenteils mit dem Spielen aufgehört hatten und deren Interesse mit dem Famicom-Revival erst kürzlich wieder geweckt wurde. Daher ist es nicht verwunderlich, dass *Super Mario Bros.* aus der Famicom-Mini-Serie eines der Spiele war, die am häufigsten mit der Hardware abgesetzt wurden. Der Erfolg des Game Boy Micro könnte nun hoffentlich dafür sorgen, dass die Knappheit an GBA-Neuveröffentlichungen behoben wird.

N-ZONE VERKAUFSCHARTS

Japan

NINTENDO GAMECUBE

1. Pokémon XD: Gale of Darkness
2. Super Mario Stadium: M. Baseball
3. Jikkyou Powerful Pro Baseball 12
4. Dance Dance Revolution w. Mario
5. Chibi Robo

NINTENDO DS

1. Gentle Brain Exercises
2. DS Training For Adults: ...
3. Nintendogs
4. Naruto RPG 2
5. Yu-Gi-Oh! Duel Monsters

GAME BOY ADVANCE

1. Mushi King
2. New Boktai
3. Bleach Advance
4. Marchen
5. Pokémon Emerald

Quelle: Media Create, Internet: www.m-create.com

Tokyo Game Show 2005

Revolution hin oder her: Der GameCube ist noch lange nicht tot. Außerdem: Sega klärt auf, Bandai heiratet Namco.

Dank der großzügigen TV-Berichterstattung über die Konsolen der nächsten Generation und des langen Wochenendes während der japanischen Ferien kamen diesmal 176.056 Besucher zur Tokyo Game Show. Leider hatte Nintendo wie in den Vorjahren auch diesmal keinen eigenen Messestand für sich reserviert, dafür konnte man einige der kommenden GameCube-, DS- und Game-Boy-Advance-Projekte an den Ständen der Dritthersteller anspielen. Sega, Bandai und Tomy gehörten neben Atlus, Capcom, Taito und Konami zu den fleißigsten Nintendo-Unterstützern. Letztendlich wurden für den GameCube *SD Gundam Gashapon Wars* von Bandai, *Naruto 4* von Tomy, Segas *Bleach* und *Viewtiful Joe Battle Carnival* aus dem Hause Capcom hervorragend von den Besuchern aufgenommen. Für den DS zeigte man eine weitaus höhere Zahl an Spielen, die dafür nicht ganz so hochwertig waren. Mit dem kuriosen Titel *Where Do Babies Come From? (Project Rub 2)*, *Super Monkey Ball DS*, *Sonic Rush*, *Tamagotchi* und *Zoids Saga DS* waren dennoch einige Highlights vertreten. Anziehend am Sega-Stand wirkte insbesondere die Darbietung der Band, welche die Musik zu *Project Rub* beitrug.

CHRISTOPH KRAUS/WARREN HARROD

ICH WILL AUCH MAL! Schlange stehen sind die Japaner ja gewohnt. Neben Viewtiful Joe Battle Carnival stand vor allem Super Monkey Ball DS im Mittelpunkt (rechts). Das obige Bild zeigt das neue Firmenlogo von BandaiNamco.

N-ZONE NEWSTICKER

+++ **WI-FI-INFOS** Im Oktober, einen Monat vor dem geplanten Online-Start des DS, will Nintendo Details zum Wi-Fi-Angebot preisgeben. Das gab Satoru Iwata während seiner Rede auf der Tokyo Game Show bekannt. +++ **NEXT-GEN-SONIC** Sega bestätigte die Veröffentlichung eines neuen Sonic-Titels für PS3 und Xbox 360. Der Titel soll 2006 erscheinen, eine Version für Nintendo Revolution wurde bislang nicht angekündigt. +++ **ZELDA-TERMIN KONKRETISIERT** Perrin Kaplan deutete an, dass *The Legend of Zelda: Twilight Princess* nicht mehr im laufenden Geschäftsjahr veröffentlicht werde. Damit erscheint das Action-Adventure frühestens im April 2006. Weiterhin dementierte Nintendo of America Gerüchte, wonach das Spiel nicht mehr für den GameCube erscheinen werde. +++ **MP3-PLAYER** Zum Start des Game Boy Micro veröffentlicht Nintendo den Play-Yan neu. Bei dem Zubehörteil

SBK: Snowboard Kids DS

RENNSPIEL Die Supernasen mit Gespür für Schnee kehren zurück!

Achtung, Lawinengefahr: Nach zwei *Snowboard Kids*-Ablegern für das Nintendo 64 (nur einer erschien in PAL-Territorien) wirbeln Slash, Thommy und Konsorten bald auf dem DS die Schneemassen auf. Die acht Schneebrett-Teens haben sich optisch der Zeit angepasst und wirken nun deutlich realistischer als die Kopffüßler-Modelle der Originale. Die Action kommt dabei nicht zu kurz: Erneut haben die Protagonisten zwei Items in petto, die mittels der Schultertasten eingesetzt werden. Auch die halsbrecherischen Tricks gehen genauso locker-leicht von der Hand wie vor acht Jahren. Während sich die Pistengaudi auf dem oberen Bildschirm abspielt, wird der Touchscreen für eine Übersichtskarte genutzt. Multiplayer-Partien sind neuerdings per WLAN möglich, darüber hinaus sollen neue Waffen und Charaktere für leuchtende Augen auch bei alten Skihasen sorgen. **(ck)**

Hersteller: Atlus
Internet: www.atlus.com/sbk
Termin: Winter

WANDEL Vom Manga-Mauerblümchen zur Comic-Dame: Nancy hat sich optisch stark verändert.

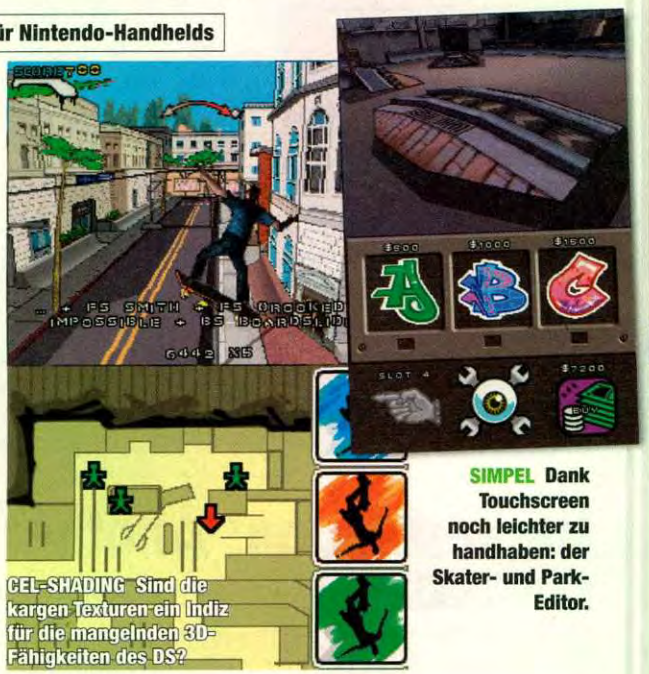
PISTENSAU Ansehnliche Tricks kann man auch mit weniger Übung machen. Später wirds spektakulärer.

Tony Hawk's American Sk8land

TRENDSPORT Der erste 3D-Tony für Nintendo-Handhelds

Beim neuen Hosentaschen-*Tony* handelt es sich um einen eigenständigen Cel-Shading-Trip, der von sämtlichen DS-Fähigkeiten vorzüglich Gebrauch macht. So dient der Touchscreen während des Spiels nicht nur als Landkarte, sondern auch zur komfortablen Bedienung des Graffiti- und Park-Editors. Wer kurze Sätze ins Mikrofon labert, darf diese dann als Sprachsamples ins Spiel integrieren. Schließlich soll man nicht nur online seine Bestzeiten zur Schau stellen dürfen, sondern sich darüber hinaus per Wi-Fi-Service Skate-Duelle gegen einen Internet-Mitstreiter liefern können. An dieser prallen DS-Ladung sollten sich andere Titel mal ein Beispiel nehmen! **(ck)**

Hersteller: Activision
Internet: www.activision.de
Termin: November



CEL-SHADING Sind die kargen Texturen ein Indiz für die mangelnden 3D-Fähigkeiten des DS?

SIMPEL Dank Touchscreen noch leichter zu handhaben: der Skater- und Park-Editor.

handelt es sich um einen Musik- und Videoplayer für den GBA, der MP3s und MPEG4-Dateien von einer SD-Card abspielt. Ein Termin für Europa steht noch nicht fest. +++ **KONVERTIERUNG** *Final Fantasy IV* findet den Weg vom SNES auf den Game Boy Advance. Die Umsetzung soll neue Charaktere und Areale beinhalten. +++ **FAMICOM-EDITION II** In den japanischen Club-Nintendo-Katalog wird demnächst eine Famicom-II-Oberschale aufgenommen. +++ **BESTE FREUNDE** Am 24. Oktober veröffentlicht Nintendo ein DS-*Nintendogs*-Bundle. Die beiliegende *Best Friends*-Version bietet sechs neu zusammengewürfelte Start-Hunde. +++ **ELEFANTENHOCHZEIT** Die Fusion von Namco und Bandai wird im April 2006 besiegelt. Das gemeinsame Logo wurde bereits auf der Tokyo Game Show enthüllt. +++ **SP-UPDATE** Nintendo veröffentlichte einen überarbeiteten GBA SP mit echter Hintergrundbeleuchtung. +++

N-ZONE USA-AKTUELL

Heinrich Lenhardt berichtet.

Drückende Hundstage

Die große Preisfrage war, ob sich der Japan-Erfolg von *Nintendogs* auch in der westlichen Welt wiederholen ließe. Die offizielle Antwort lautet „ja", denn alleine während der ersten Verkaufswoche wurden rund 250.000 Exemplare des Welpen-Simulators in Nordamerika abgesetzt. Alle drei Köter-Varianten wedeln emsig durch die Verkaufscharts, *Nintendogs* wird auch von Mainstream-Medien wahrgenommen (bis hin zu einer Würdigung in der Comicserie „FoxTrot", die in über tausend Tageszeitungen erscheint). Hochgradig genial war zudem die strategische US-Preissenkung für das DS-System auf 130 Dollar kurz vor dem großen Welpen-Wurf. Ohne die Segnungen der DS-Hardware wie Mikrofon und vor allem Touchscreen wäre dieser Erfolg kaum denkbar. Gezieltes Stylus-Direktkraulen hinterm Ohr gibt der virtuellen Haustier-Aufzucht eben eine ganz neue Charme-Dimension, wie sie dem Vorbild *Tamagotchi* nicht vergönnt war. Auch andere Spielergruppen drücken indes herzhaft zu: Das lässige Antippen der Truppen in *Advance Wars: Dual Strike* macht die strategische Kriegsführung erheblich komfortabler. Mehr DS-Spiele von diesem Kaliber und Nintendo bleibt im Handheld-Lager erst einmal souverän am Drücker.

N-ZONE VERKAUFSCHARTS

USA

NINTENDO GAMECUBE

1 Madden NFL 2006
2 Madagascar
3 Super Smash Bros. Melee
4 MVP Baseball 2005
5 Medal of H.: European Assault

NINTENDO DS

1 Nintendogs: Dachshund & Fr.
2 Nintendogs: Labrador & Friends
3 Nintendogs: Chihuahua & Fr.
4 Advance Wars: Dual Strike
5 Kirby: Canvas Curse

GAME BOY ADVANCE

1 Pokémon Emerald
2 Dragon Ball GT: Transform
3 Lego Star Wars
4 Charlie a. the Chocolate Factory
5 Madagascar

IMPORT-NEWS

N-ZONE ERSCHEINUNGSDATEN

Japan

NINTENDO GAMECUBE

Zuletzt erschienen:

Battalion Wars	26. September
Viewtiful Joe Battle Carnival	29. September

Erscheint demnächst:

Zoids Metal Crush	27. Oktober
Naruto 4	Winter
Kirby	Winter
Shadow the Hedgehog	Winter

NINTENDO DS

Zuletzt erschienen:

Dig Dug Digging Strike	8. September
Tamagotchi	15. September
Reverse Decision	15. September
Dinosaur Battle	22. September
Touch Game Party	29. September

Erscheint demnächst:

Pokémon Torouze	20. Oktober
Where Do Babies Come From?	20. Oktober
Super Princess Peach	20. Oktober
Medical Intern	20. Oktober
Toubasa Chronicle	20. Oktober
Viewtiful Joe Scratch!	2. November
Puyo Puyo Fever 2	24. November
Deep Labyrinth	Herbst
Zoid Circus DS	Winter
Animal Crossing: Wild World	Winter
Mario Kart DS	Winter
Dragon Ball Z	Winter
Sonic Rush	Winter
KeroKero7	Winter
Pokémon Mysterious Dungeon	Winter

GAME BOY ADVANCE

Zuletzt erschienen:

Wagamama Fury Mirumo de Pon!	8. September
Mario Tennis Advance	13. September

Erscheint demnächst:

Super Robot Wars J	15. September
Screw Breaker	22. September
Duel Monsters GC	13. Oktober
Hitofude	13. Oktober
Frontier Stories	27. Oktober
Rockman EXE 6	Winter
Gunstar Future Heroes	Winter
Pokémon Mysterious Dungeon	Winter

USA

NINTENDO GAMECUBE

Zuletzt erschienen:

Battalion Wars	19. September
Tak 3	19. September
Midway Arcade Treasures 3	26. September
Ultimate Spider-Man	26. September
Spartan: Total Warrior	27. September
Pokémon XD: Gale of Darkness	3. Oktober

Erscheint demnächst:

Fire Emblem: Path of Radiance	17. Oktober
SSX On Tour	18. Oktober
Tony Hawk's American Wasteland	18. Oktober
The Sims 2	24. Oktober
Dancing Stage Mario Mix	24. Oktober
Call of Duty 2: Big Red One	1. November
James Bond 007: From Russia With Love	1. November
Mario Party 7	7. November
Harry Potter and the Goblet of Fire	8. November
Viewtiful Joe: Red Hot Rumble	8. November
Gun	8. November
The Chronicles of Narnia	14. November
Mega Man X Collection	15. November
Need for Speed: Most Wanted	15. November
Shadow the Hedgehog	15. November
True Crime: New York City	15. November
Chibi Robo	15. November
Kirby	15. November
Super Mario Strikers	15. November
Viewtiful Joe VFX Battle	15. November
Yoot Saito's Odama	15. November

NINTENDO DS

Zuletzt erschienen:

Yu-Gi-Oh: Nightmare Troubadour	30. August
Lunar Dragon Song	20. September
Trace Memory	26. September
Ultimate Spider-Man	26. September
Frogger	27. September
Lost in Blue	27. September
Castlevania: Dawn of Sorrow	4. Oktober

Erscheint demnächst:

Zoo Tycoon	10. Oktober
Trauma Center	11. Oktober
Metroid Prime: Hunters	17. Oktober
Tony Hawk's American Wasteland	18. Oktober

GAME BOY ADVANCE

Zuletzt erschienen:

Dynasty Warriors Advance	29. August
Namco Museum: 50th Anniversary	30. August
One Piece: Grand Battle	6. September
Scooby Doo Unmasked	12. September
Donkey Kong: King of Swing	19. Septembe

Erscheint demnächst:

Nightmare before Christmas	11. Oktober
Mario Tennis Advance	17. Oktober
Gunstar Future Heroes	25. Oktober

Super Monkey Ball DS

GESCHICKLICHKEIT **Zum Kugeln: Die Äffchen rollen wieder!**

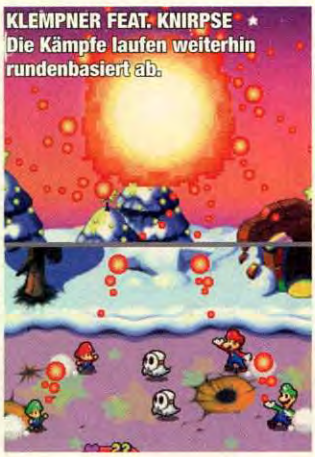
Nach *Super Monkey Ball Deluxe*, dem PS2- und Xbox-Debüt von Segas behaarter Rasselbande, verschlägt es Ai-Ai und Co. wieder dorthin, wo der Siegeszug einst begann: auf eine Nintendo-Konsole. *Super Monkey Ball DS* folgt dem erfolgreichen Spieldesign der großen Vorbilder und ermöglicht dank Touchscreen eine feinfühlige Steuerung, die dem Analogstick absolut ebenbürtig ist. Des Weiteren sind sechs Minispiele integriert, die im Mehrspieler-Modus per WLAN mit bis zu vier Äffchen gleichzeitig gespielt werden können – etwa wie eine Art *Pong*, bei dem ihr mittels Stylus den Schläger zeichnen müsst. Auch die abgedrehten Wettrennen sind wieder mit von der Partie und werden auf dem unteren Bildschirm dargestellt. Wie gewohnt eine Affengaudi! **(ck)**

Hersteller: Sega
Internet: www.sega.co.jp
Termin: 2005 (Japan)

VORBILDLICH **Der Stylus ermöglicht präzises Steuern.**

Mario & Luigi: Partners in Time

ROLLENSPIEL **Auch das noch: zwei Quälgeister für die Klempnerbrüder!**



Beim Spielen von *Mario & Luigi: Partners in Time* lauft ihr Gefahr, eure Finger zu verknoten. In der DS-Auflage des Knuddel-Rollenspiels, das auf dem erfolgreichen *Paper Mario*-Konzept basiert, steuert ihr nicht nur die beiden Klempnerbrüder, sondern müsst zusätzlich die Sprünge der Windelträger Baby Mario und Baby Luigi koordinieren. Die lustig inszenierten Rundenkämpfe wurden natürlich beibehalten, auch der Doppelschirm wird clever genutzt – zum einen als Übersichtskarte, zum anderen als spielerische Ergänzung. So dürft ihr in einem Abschnitt Mario und Luigi auf dem unteren Screen steuern, während ihr oben die beiden Knirpse navigiert. Freuen dürfen sich Nintendo-DS-Fans ferner auf ein Wiedersehen mit Kamek aus *Super Mario World 2: Yoshi's Island* und dem kleinen, aber umso gemeineren Mini-Bowser. **(ck)**

Hersteller: Nintendo
Internet: www.nintendo.de
Termin: 2006 (Europa)

Harvest Moon: Another Wonderful Life

SIMULATION **Alice Schwarzer jubelt: Gleichberechtigung bei Harvest Moon!**

Der Aufstand der Spielerinnen war groß, als man in *Harvest Moon: A Wonderful Life* zwar mit einem jungen Farmer einen Hof betreiben konnte, nicht aber mit einer feschen Bäuerin Kühe melken durfte. Schwupps, erschien in Japan eine angepasste Variante mit dem Titelzusatz „For Girls", die unter dem Namen *Another Wonderful Life* mit etwas Glück noch dieses Jahr in Europa erscheint. In der Rolle eines Mädchens beackert ihr in sechs Kapiteln Feld und Weide, heiratet die Liebe eures Lebens (oder bleibt solo) und kümmert euch um die Erziehung des Nachwuchses. Eure sozialen Kontakte beeinflussen dabei sogar die Zukunft des Sprösslings. Außerdem besteht eine Verbindungsmöglichkeit zur Game-Boy-Advance-Version *More Friends of Mineral Town*. Leider hat sich noch kein Publisher für Europa gefunden – zum Mäusemelken! **(ck)**

Hersteller: Natsume
Internet: www.natsume.com
Termin: Erhältlich (USA)

UNSERE KLEINE FARM **Wer sagt denn, dass Bäuerinnen nur am Herd stehen müssen?**

HARDWARE

Creative Headphones HQ-2300 D

5.1-Sound aus einem Stereokopfhörer? Mit Creatives Kombipaket und Dolby Headphone klappt's!

DREI IN EINEM Dank Dolby-Headphone-Technik hört ihr Dolby-Digital-, Pro-Logic-II- und DTS-Sound als raffiniert abgemischten Zweikanal-Ton.

Der GameCube gibt zwar nur analoge Klangsignale aus, liefert aber in vielen Spielen trotzdem Surround-Sound – und zwar in Dolbys Pro-Logic-II-Format. So könnt ihr in Titeln wie *Metroid Prime I & II*, *Eternal Darkness*, den beiden *Star Wars Rogue Squadron*-Teilen, *Resident Evil 4*, *The Legend of Zelda: The Wind Waker* oder *Starfox Adventures* echten Surround-Sound genießen – vorausgesetzt, ihr besitzt einen 5.1-Dekoder, ein Lautsprechersystem und natürlich den passenden Platz. Deutlich günstiger und Platz sparender fahrt ihr mit dem HQ-2300 D, denn der Kopfhörer erzeugt dank Dolby-Headphone-Technik eine überraschend überzeugende Illusion von Rundum-Klang.

WAS STECKT DRIN?

Das HQ-2300 D besteht aus zwei Komponenten: dem Stereo-Kopfhörer HQ-1500 und dem batteriebetriebenen Dekoder DDTS-30. Die Kopfhörer sind mit samtigem Stoff beschichtet und legen sich angenehm um die Ohren. Über ausziehbare Plastikbügel lässt sich der Kopfhörer etwas vergrößern, liegt dann aber nicht mehr voll auf. Seine zwei Lautsprecher liefern einen guten Bass, angenehme Mitten und ausgereifte Höhen, machen aber teuren High-End-Kopfhörern keine Konkurrenz. Das drei Meter lange Anschlusskabel des Kopfhörers wird schließlich mit dem kleinen Dekoder verbunden, an dem ihr die Lautstärke regeln, Dolby Pro Logic II ein- und ausschalten und die Dolby-Headphone-Funktion einschalten könnt. Das kleine Gerät könnt ihr nun auf drei Arten mit Soundquellen verbinden: Entweder ihr benutzt das beigelegte Koax-Kabel oder das (drei Meter lange) optische Kabel, um digitale Soundquellen anzuschließen – oder ihr verbindet den Dekoder über einen ebenfalls beigelegten Cinch-Adapter mit einem analogen Soundausgang wie dem des GameCube. Digitale Soundquellen erkennt der Dekoder sofort – und einmal angeschlossen, könnt ihr jederzeit Dolby Headphone und (bei analogen Signalen) Pro Logic II ein- und ausschalten.

WAS BRINGT'S?

Ein vollwertiger Ersatz für eine teure 5.1-Anlage ist dieses Headset sicherlich nicht, dafür bekommt ihr einen gut klingenden Kopfhörer mit allen erdenklichen Anschlusskabeln und Dolbys überzeugender Headphone-Technik. Das Paket hat auch einige Mängel: Der Dekoder wird zum Beispiel ausschließlich über Batterien gespeist, ist sehr stromhungrig – und befindet sich nicht in der Nähe des Kopfhörers. So müsst ihr die drei Meter bis zum Dekoder auf euch nehmen, wenn ihr die Lautstärke regeln wollt – und das stört bei einem gemütlichen Sofa-Abend eben.

DAS FAZIT

Wer fabelhaften Rundumsound möchte, aber seine Mitbewohner nicht stören will, kommt trotz kleiner Makel nicht an Creatives HQ-2300 D vorbei.

TEST

CREATIVE HQ-2300 D

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Creative
Info-Telefon:	0035-314380000
Internet:	www.creative.com
Preis	Leistung
Ca. € 99,-	Gut

- ⊕ Kopfhörer mit gutem Klang
- ⊕ Dekodiert Pro Logic II, DTS, DD 5.1
- ⊕ Überzeugende Technik: Dolby Headphone
- ⊖ Unpraktische Verkabelung

EINSCHÄTZUNG: **GUT**

NDS Travel Pack

ZUBEHÖR **Praktisches Sammelsurium an nützlichem DS-Zubehör?**

Schutzfolie, zwei Ersatzstifte, ein Stereo-Ohrhörer mit Kabelrolle, ein Autoladegerät und eine edle Dose zur Aufbewahrung von DS- und GBA-Spielen – das bekommt ihr mit diesem Paket. Zugegeben, es fehlt an wirklich sinnvollem Zubehör wie einer Tasche, in die man die vielen Sachen auch verstauen kann. Auch die Qualität lässt in Teilen zu wünschen übrig, denn der Stereo-Kopfhörer ist für DS-ferne Einsätze wie zum Beispiel an einem Discman gar nicht geeignet. Die Ohrhörer verrutschen leicht, sind sehr groß und klingen unterirdisch. Die Schutzfolie für den Touchscreen des DS ist eine hervorragende Idee und lässt sich mit etwas Vorsicht auch ohne Luftblasen aufbringen. Um die Bildschirme zu reinigen, könnt ihr den kleinen Filzanhänger verwenden, der mit einem Band an die Handkordel aus Kunstleder angebracht ist. Besonders erwähnenswert und gut verarbeitet ist übrigens die kleine Plastikdose, die auf der gummierten Innenseite Platz für einen Ersatz-Stylus, drei DS-Spiele, drei weitere GBA-Spiele oder ein altes Game-Boy-Modul bietet.

Fazit: Für 15 Euro bekommt ihr mit diesem Set eine Menge Zubehör, von dem die Schutzfolie und die Spielaufbewahrungsdose allerdings die einzigen wirklich nennenswerten Posten sind. Auf den Rest kann man eigentlich verzichten – insofern ist der hohe Preis nicht wirklich gerechtfertigt.

HERVORSTECHEND
Besonders nützlich: die Spielaufbewahrungsbox.

TEST
NDS TRAVEL PACK

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Jöllenbeck
Info-Telefon:	01805-125133
Internet:	www.speed-link.com
Preis	Ca. € 15,-
Leistung	Ausreichend

- ⊕ Robuste Hülle für GBA- und DS-Spiele
- ⊕ Autoladegerät und Ersatz-Stylus liegen bei
- ⊖ Minderwertiger Stereo-Ohrhörer
- ⊖ Keine Tasche für das Zubehör

EINSCHÄTZUNG
OKAY

NDS Mini Game Case

ZUBEHÖR **Schlüsselanhänger für zwei Spiele**

Schwer zu öffnen, leicht zu schließen – das gilt für Jöllenbecks praktischen Schlüsselanhänger. Darin könnt ihr sehr lässig zwei eurer Lieblingsspiele für den Nintendo DS durch die Gegend tragen und Eindruck bei euren Freunden schinden. Der Preis liegt mit fünf Euro noch im erträglichen Bereich – allerdings ist der kleine Karabinerhaken sehr schwergängig. Fazit: Diese kleine Box ist ein witziges Gimmick für DS-Fans.

MINI Der kleine Schlüsselanhänger birgt Platz für zwei DS-Spiele.

TEST
NDS MINI GAME CASE

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Jöllenbeck
Info-Telefon:	01805-125133
Internet:	www.speed-link.com
Preis	Ca. € 5,-
Leistung	Befriedigend

- ⊕ Witziges Design
- ⊕ Schwer zu öffnen, leicht zu schließen
- ⊖ Gummierte Innenseite
- ⊖ Schwergängiger Karabinerhaken

EINSCHÄTZUNG
GUT

N-ZONE HARDWARE-LEXIKON – DAS BESTE ZUBEHÖR

Artikel	Hersteller	Preis	Wertung
Controller			
GameCube-Controller	Nintendo	ca. € 40,-	Super
Cube-Shock-Controller	Madrics	ca. € 15,-	Sehr gut
MicroCON Wireless	MadCatz	ca. € 30,-	Sehr gut
Soft Touch Controller	Bigben	ca. € 15,-	Sehr gut
Pro Pad	Vidis	ca. € 25,-	Sehr gut
Lenkräder			
Force Feedback Wheel	Logitech	ca. € 80,-	Sehr gut
Booster 9000	Vidis	ca. € 70,-	Sehr gut
Booster 5000	Vidis	ca. € 60,-	Sehr gut
Challenge 2 Racing Wheel	Thrustmaster	ca. € 35,-	Sehr gut
RGB-Kabel			
RGB-Kabel	Wolfsoft	ca. € 70,-	Super
RGB-Kabel	Vidis	ca. € 10,-	Sehr gut
RGB-Kabel mit Booster	Wolfsoft	ca. € 25,-	Sehr gut
RGB/AV Cable	Bigben	ca. € 8,-	Gut
Diverses			
Z-680	Logitech	ca. € 499,-	Super
Starterpack for Gamers	Madrics	ca. € 25,-	Sehr gut
Action Replay	Datel	ca. € 40,-	Sehr gut

Artikel	Hersteller	Blöcke	Preis
Memory Cards			
Memory Card XXL 64 MB	Madrics	1.019 Blöcke	ca. € 17,-
Memory Card 16 MB	Hama	251 Blöcke	ca. € 30,-
Memory Card 4 MB	Bigben	64 Blöcke	ca. € 6,-

LESERBRIEFE

EURE MEINUNG IST GEFRAGT

KING KONG Nicht nur unsere Leser sind bislang schwer von King Kong beeindruckt. Auch wir können die fertige Version kaum abwarten.

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder wollt einfach nur eure Meinung sagen? Wir freuen uns über jede Nachricht. Aus zeitlichen Gründen können wir jedoch leider nicht alle Briefe persönlich beantworten. Schreibt uns an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion: N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: redaktion@n-zone.de

N-ZONE MEINUNG PER SMS

Auf die Schnelle!

Du hast eine kurze Frage oder willst etwas zu einem Thema sagen? Dann sende uns einfach eine SMS mit max. 160 Zeichen. Die interessantesten Einsendungen drucken wir in der nächsten Ausgabe ab. Vergiss nicht, deinen Namen und Wohnort am Schluss zu nennen.

Sende eine SMS mit dem Text: „nzone LB deine Meinung dein Name dein Wohnort" (Beispiel: „nzone LB Warum hat sich Infogrames in Atari umbenannt? Markus Müller Bonn") an folgende Nummer:

D: 82098;
€ 0,49/SMS alle Netze (inkl. € 0,12/SMS VF-D2-Anteil)

CH: 9292; sfr 0,70/SMS
A: 0900 700 800;€ 0,50/SMS

Affengeil

Hallo N-ZONE!
Ich wollte nur mal sagen, dass ich schon sehr auf *King Kong* gespannt bin. Die bislang gezeigten Bilder sehen einfach nur fantastisch aus. Und wenn der Schöpfer von *Beyond Good & Evil*, eines meiner absoluten Lieblingsspiele, Michael Ancel daran arbeitet, dann kann das Spiel ja nur gut werden. Die Mischung aus Action- und Adventure-Elementen scheint mir sehr interessant. Es ist zwar „nur" eine Filmumsetzung, aber das muss ja einem Tophit nicht unbedingt im Wege stehen. Also, ich für meinen Teil kann es kaum erwarten, bis ich mit dem Riesenaffen durch die Gegend pflügen kann. Da macht es mir dann auch fast nichts mehr aus, dass *Zelda: Twilight Princess* erst nächstes Jahr kommt.

AFFENTANZ184

Mario vs. GTA

Hallo!
Ich möchte etwas zum Thema „*Mario* vs. *GTA*" sagen. Parolen wie „Gewalt ist kein Spaß" sind echt übertrieben. Durch solche Aussagen entstehen „Konsolenkriege". Die Nintendo-Fraktion hat ihre Argumente („Die andern setzen nur auf Grafik und Geballere") und die Sony- bzw. Microsoft-Fraktion ihre („Nintendo fabriziert nur Kiddidreck"). Das ist beides Schwachsinn und das solltet ihr, die ihr ja für alle Konsolen Magazine schreibt, am besten wissen. Ich bin auch ein Multikonsolero und ich möchte euch bitten, eure Leser ein wenig darauf aufmerksam zu machen, dass es eine Welt hinter Nintendo gibt. Es gibt auch „Gewaltspiele", die Spaß machen. *GTA* z. B. lässt einem eine unglaubliche Handlungsfreiheit und man kann das Spiel einfach mal anschmeißen und ein wenig durch die Gegend cruisen. Schließlich ist es nur ein Spiel, dazu sind Spiele da: Sie sollen einem möglich machen, was im realen Leben nicht möglich ist. Nintendo hat halt seine eigenen Spiele und spricht andere Käuferschichten an. Aber man kann solche Meinungen nicht einfach als Fakten hinstellen und verbreiten, wenn man nicht alles ausprobiert hat. Deswegen bitte ich euch, als Leser und Abonnent, dass ihr eure Anhänger ein wenig mehr auf die anderen Konsolen aufmerksam macht, denn Multikonsoleros sind eh die Coolsten von allen!

DOMINIK

Sehr geehrte N-ZONE-Redaktion,
als ich in der aktuellen Ausgabe die Leserbriefe zum Thema „*Mario* vs. *GTA*" gelesen habe, wurde ich echt sauer. Ich kann es zwar verstehen, wenn ein Nintendo-Liebhaber seine Helden verteidigt. Aber ich glaube, es ging hier mal wieder mehr um Nintendo und Sony als um die Spiele generell. Und die Begründungen waren teils einfach nur kindisch und schlecht. Niemand kauft sich ein Spiel, nur um cool zu sein. Sicherlich steigt bei einem 8-Jährigen das Selbstwertgefühl, wenn er *GTA* spielt. Spaß macht es ihm aber trotzdem. Auch das Thema Gewalt ist für mich nicht so von Belang. Klar ist *GTA* kein Kinderspiel, aber das soll es auch nicht sein. Es ist ein Spiel, das definitiv für Ältere gedacht ist. Und zu dem Zitat: „Gewalt ist kein Spaß!" Es stimmt schon, dass *GTA* gewalttätig ist, aber dass es keinen Spaß macht, ist Unsinn. Die *GTA*-Reihe gehört zu den besten Spielereihen, die jemals produziert wurden. Und das weiß jeder, der sie genauer gespielt hat. Und „Gewalt ist kein Spaß" hört sich eher an wie eine Grundschulregel. Dem gegenüber stehen nun die Mario-Titel. Ich selber liebe diese Spiele, genauso wie ich *GTA* gerne zocke. Nur gibt es eben manchmal zwei Seiten. Die einen finden *Mario* zu kindisch und die anderen *GTA* zu gewalttätig. Nur finde ich, sollte man anderen Leuten keine Vorwürfe machen, weil sie ein Spiel ungerecht behandeln, wenn man selber andere Spiele mit Dreck besudelt. Denn wie so oft ist nicht immer alles nur schwarz oder weiß.

BJÖRN BALG

N-ZONE **ACTIVISION PRÄSENTIERT ...**

Gewinnspiel

Die Beteiligung an unserem allmonatlichen Comic-Wettbewerb war auch dieses Mal wieder fantastisch. Wir bedanken uns bei allen, die mitgemacht haben. Bitte habt Verständnis dafür, dass nur einer/eine gewinnen kann. Über *Castlevania: Dawn of Sorrow* für den Nintendo DS darf sich nun Darius Jayyusi aus Karlsruhe freuen.

Auch im neuen Monat könnt ihr was gewinnen. Der Sieger erhält *SSX 4* für den GameCube, welches vor kurzem veröffentlicht wurde. Schickt uns einen Comic. Wichtig ist, dass der Comic nur aus drei Bildern besteht, mit dem Thema Videospiele zu tun haben muss und die Sprechblasen sehr gut lesbar sind. Bitte schreibt euren Namen und eure Adresse auch auf die Rückseite des Comics. Einsendeschluss ist der 18. Oktober 2005. Mitarbeiter der am Gewinnspiel beteiligten Unternehmen sind vom Wettbewerb ausgeschlossen.

COMPUTEC MEDIA AG,
Redaktion N-ZONE, Stichwort: Leserbrief-Comic,
Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth

Mario-Phobie

Hallo N-ZONE-Team,

kann es sein, dass Nintendo seine *Super Mario*-Franchise zu Tode wirtschaftet? Früher erschien alle paar Jahre ein neuer Mario-Titel und man hat sich noch auf jeden Ableger der Serie gefreut. Aber heute ist er fast in jedem zweiten GameCube-Spiel vertreten: *Mario Party 4-6*, *Mario Golf*, *Mario Power Tennis*, *Mario Kart: Double Dash!!*, *Super Mario Sunshine*, *Super Smash Brothers Melee*, *Paper Mario 2* und *NBA Steet V3*. Demnächst folgen *Mario Smash Football*, *Mario Baseball*, *Dancing Stage Mario Mix* und *SSX On Tour*. Wenn das so weiter geht, brauche ich eine lange und teuere Therapie. Es ist schon fast so weit, dass ich mich in Embryonalstellung zusammenrolle und zitternd am Daumen lutsche, da ich überall nur noch schnauzbärtige Klempner in roten Latzhosen sehe. Und was ist das Ende vom Lied? Wahrscheinlich sehen wir den dicken Klempner demnächst als Liebhaber von Prinzessin Zelda, „pimpen" sein Auto im nächsten *Need for Speed*, retten als Mario Gear Solid die Welt oder schwingen uns als Spider-Mario durch eine Großstadt und bekämpfen das Böse! Nee, danke. Da kehre ich lieber wieder zu Sonys PS2 und PSP zurück, denn dort hat Luigis Bruder ganz sicher keinen Gastauftritt. Bitte nicht falsch verstehen. *Super Mario* ist eine tolle Spieleserie und die NES- und SNES-Vorgänger gehören zu meinen absoluten Lieblingsspielen, aber man kann eben alles auch übertreiben.

MARTIN

Hallo N-ZONE!

Ich habe in meiner Videospielekarriere ja schon vieles miterlebt. Seit meinem 5. Lebensjahr bin ich fleißiger Zocker und das bis heute, wo ich bereits 28 Jahre alt bin. Ich habe Nintendo-Spiele schon immer wegen ihrer Innovativität geliebt. Vor allem Mario und Link gehörten für mich schon immer zum Besten, was die Spielewelt zu bieten hatte. Leider bin ich aber der Überzeugung, dass Mario den Schritt in die 3D-Welt nicht geschafft hat! Mario gehört in eine einfache, lineare 2D-Umgebung. Mich nervt dieses neue Erscheinungsbild, die ganze Mario-Sache wird zu kindisch dargestellt. Schon auf dem N64 hatte ich damit Mühe, aber seit *Super Mario Sunshine* ist der Typ für mich gestorben. Ich mag irgendwie keine Sternchen mehr sammeln, auch wenn ich totaler Nintendo-Fan bin. Mario soll weg und einer neuen Figur Platz machen!

BUCHO

N-ZONE **STIMMEN AUS DEM FORUM**

Neben unserer beliebten Leserbrief-Ecke bietet euch auch das N-ZONE-Forum die Möglichkeit der freien Meinungsäußerung. Dort könnt ihr euch informieren, mit anderen Usern diskutieren und eure Ansichten mitteilen. Unter der Adresse **www.n-zone.de** meldet ihr euch schnell und kostenlos an und schon dürft ihr loslegen! Die interessantesten Beiträge erscheinen hier im monatlichen Forums-Geflüster.

N-ZONE-Leser über Ideen für Metroid Prime 3

Proble — AW: Zelda erst in 2006 und Nintendo Zukunft.

Rang:
Anmeldedatum: 23.06.05
Datum: 18.08.05 17:28

....
Ich finde das echt scheisse von Nintendo, abertrotzdem auch gut,weil dann wird Nintendo vielleicht das beste Zelda Spiel allerzeiten für den Cube entwickeln.

geändert am 18.08.2005 um 17:39 Uhr von Proble

Meine Threads sind mir heilig.

Gourry-Gabriev — AW: Zelda erst in 2006 und Nintendo Zukunft.

Rang:
Anmeldedatum: 22.04.04
Keine Autorenpunkte
Datum: 18.08.05 17:29

wäre mal ne verrückte idee, aber wenn Nintendo mit Zelda wirklich so ungünstig spät fertig werden sollte, könnte man den titel doch als hybrid einmal als letzten guten titel für den cube, aber auch als ersten genialen starttitel für den Revo verkaufen. Denn wenn der Revo abwärtskompatible ist, stellt dies ja kein problem dar.
Und so schlecht sieht zelda ja grafisch nun weiß gott nicht aus, von daher könnte man es auch 2006 noch als zugtitel launchen - und der Revo hätte vom fleck weg ein zugpferd. Man müßte das nur entsprechend vermarkten.

Bevor der titel mit dem cube sang und klanglos untergeht, was er wirklich nicht verdient hätte, würde ich mir das wirklich durch den kopf gehen lassen.

Can u here the voices calling? - Saber Rider!
Far away the world is falling! - Saber Rider!
Your destiny will lead u, to where the people need you....
Though danger may have found you, you have your friends around you!

Ultimatik — AW: der "ich wünsche mir was für metroid prime 3" thread

Rang:
Anmeldedatum: 02.06.03
Autorenpunkte: 8
Lesertests: 1
Datum: 01.08.05 16:18
IP: 213.23.160.3

Ich wünsche mir ein Metroid ~~Prime~~...Also einen Nachfolger von Metroid Fusion, denn da beginnt die Story mal richtig spannend zu werden...
In Sachen spielerischer Veränderung würde ich mir wünschen...

- Mehr Bewegungsfreiheit, nicht nur immer abgeschlossene Räume, sondern auch mal weitläufigere Areale.

- Höherer Einbezug von Samus Sprungangriffen/aktionen

- Ablauf nicht mehr linear

- 3rd Person Perspektive, allerdings nur als Alternative zur First-Person..

- Fahrzeuge bzw. Raumschiff

- Alles im Alien Ego Shooter Elemente soweit wie möglich verringern

Desweiteren wäre ein besserer Mehrspieler ganz nett (Teammatches, Koop)

geändert am 01.08.2005 um 16:20 Uhr von Ultimatik

Es liegt nur verborgen, Du kannst es nicht seh'n
Fang an es zu lösen, und du wirst mich versteh'n

Löschen Bearbeiten Weiterleiten Antworten

vb4 — AW: der "ich wünsche mir was für metroid prime 3" thread

Rang:
Anmeldedatum: 27.05.05
Datum: 01.08.05 17:49
IP: 172.177.9.41

Für Prime 3 will ich:

-Dass man den Spin-Jump einsetzen kann, mir ist nämlich etwas im ending Prime 1 aufgefallen: Der Space Jump lässt Samus immernoch unendich oft springen, das erkennt man an der Höhe, die Samus überwinden muss, um aus dem Krater zu kommen und an der Tatsache, dass sie am Ende einen Spin-Jump ausführt...

-Neue Fähigkeiten

-Grapple Beam öfter nutzbar

-Gegner sollen wiederkommen, sonst wäre es langweilig, durch alle aller Räume zu laufen, weil man etwas sucht und nur Leichen zu sehen (die von meinchen als Anzeichen von Endgegner-Aktivitäten gehalten werden...)

-Es sollte (was ledier nicht passiert) eine Fortsetzung zu Metroid Fusion sein, aber diesmal mit dem Waffenarm aus Fusion und nicht dem aus Prime (Wer Prime 1 gespielt hat, weiss was ich meine...)

geändert am 01.08.2005 um 18:01 Uhr von vb4

Löschen Bearbeiten Weiterleiten Antworten

LOX-TT — AW: der "ich wünsche mir was für metroid prime 3" thread

Rang:
Anmeldedatum: 24.07.04
Datum: 01.08.05 18:11
IP: 84.147.20.1

Eine Raumschlacht mit Samus Raumschiff im Rogue Leader Stil .

Zelda - Twilight Princess

Die Legende geht weiter --- ab Herbst 2005

Und noch ein Dank an Hyrule-on-Tour dass er mein Avatar überarbeitet hat .

Löschen Bearbeiten Weiterleiten Antworten

TOLLER BEITRAG **Tauscht euch mit anderen Nintendo-Fans sowie diversen Herstellern aus oder holt euch Tipps zu Spielen.**

Lesefutter für Konsolenfans!

PLAYZONE – das Magazin für alle PlayStation-2-Fans!

PSP-Besitzer aufgepasst: Die PLAYZONE 11/2005 berichtet exklusiv auf sechs Seiten über den Megahammer *GTA Liberty City Stories*! Doch auch mit den Testberichten zu *Burnout Legends*, *Midnight Club 3* und *Colin McRae Rally 2005* werden PSP-Fans bestens versorgt. Doch auch PS2-Besitzer kommen mit Berichten zu *True Crime: New York City* sowie Tests zu *Burnout Revenge*, *FIFA 06*, *Spartan: Total Warrior* und anderen Titeln nicht zu kurz!

XBOX-ZONE – das unabhängige Magazin rund um die Xbox!

Achtung Xbox-Besitzer: Mit dem Beta-Test zu *Half-Life 2* findet ihr in der brandneuen XBOX-ZONE 11/2005 das Test-Highlight des Jahres! Darüber hinaus werdet ihr mit Testberichten zu *Far Cry Instincts*, *Pro Evolution Soccer 5* und *SSX On Tour* versorgt. In der Vorschaustrecke erwarten euch unter anderem *Star Wars Battlefront* und *Ultimate Spider-Man*. Mit Vorschau-Berichten zu *Call of Duty 2* und *Peter Jackson's King Kong* versorgen euch die Kollegen mit unglaublichen Vorschauen zu Xbox-360-Titeln.

Leser fragen, N-ZONE antwortet!

N-ZONE-Extras

Liebes N-ZONE-Magazin,

1. Kann man ältere Zeitschriften von N-ZONE eigentlich auch irgendwie nachbestellen?

2. Warum macht ihr eigentlich nie Extras ins Heft? Das wäre sicher gut. Spieletests, Screenshots oder Trailer von neuen Spielen auf Diskette und so? Das wäre echt toll!

3. Wird es in eurem Comic-Wettbewerb immer DS-Spiele geben? Wie läuft es beim Wettbewerb eigentlich ab? Wird der beste Comic rausgesucht oder wird ausgelost?

4. Wird es *Resident Evil 5* auch für GameCube geben oder muss ich mir jetzt doch extra noch eine PlayStation 2 kaufen?

5. Wird es wirklich keine guten Spiele mehr nach *Zelda: The Twilight Princess* geben?

AWAMI-CHAN (21)

N-ZONE 1. Generell ist es nicht möglich, ältere Ausgaben nachzubestellen. Die älteren Ausgaben sind vielfach komplett vergriffen. Mit ganz viel Glück und einer lieben Mail an leserservice@computec.de erhält man eventuell noch eine der jüngeren Ausgaben.

2. Generell schließen wir Extras nicht aus, allerdings muss man auch mal sehen, dass dies immer mit Kosten verbunden ist. Disketten sind schon etwas alt ;-) Eine DVD würden wir gerne beilegen, aber das wäre nur mit einer Preiserhöhung zu realisieren und wir würden dadurch zu viele Leser verlieren. Es ist momentan einfach nicht sinnvoll, eine DVD beizulegen. Und Demos zu GameCube-Spielen, mit Ausnahme von einmaligen Werbeaktionen, gibt es weltweit nicht.

3. Wir verlosen nicht immer DS-Spiele. Wir haben schon sehr viele GameCube-Spiele aber auch Game-Boy-Advance-Titel verlost. Das ändert sich immer von Ausgabe zu Ausgabe. Der Sieger-Comic wird nicht ausgelost. Vielmehr wird erst eine kleine Vorauswahl getroffen, bevor die gesamte Redaktion plus unsere Layout-Crew den Sieger-Comic durch eine Mehrheitsentscheidung auswählt.

4. Wenn du *Resident Evil 5* spielen möchtest, dann darfst du dir auch keine PlayStation 2 kaufen :-) *Resident Evil 5* ist bislang nur für PlayStation 3 und Xbox 360 angekündigt.

5. Wenn man in die Releaselisten schaut, dann ist es wahrscheinlich, dass *Zelda: The Twilight Princess* das letzte große Highlight für den GameCube sein wird.

Revolutionär

Sehr geehrte Damen und Herren!

Nintendos Revolution soll zwar über das Feature verfügen, alte Spiele downloaden zu können, doch es wird zu 98 % mehr als 5 Euro kosten und es werden nur Nintendo-Spiele zur Verfügung stehen. Solche Perlen wie *Secret of Mana/Evermore*, *Mystic Quest Legend* und *Final Fantasy* werden nicht zur Verfügung stehen, wie ich Nintendo kenne. Was ich gut finden würde, wenn Nintendo auf Blu-Ray-Technologie vertrauen würde. Ich denke jedoch, dass die Revolution eher in Richtung Xbox gehen wird. Festplatte, Online-Anschluss und das war's. Die Grafik wird nicht viel besser sein als die des GC und das Medium wird ein unzureichendes sein, wie es schon immer der Fall war. Alles in allem werde ich mir die Konsole aber dennoch kaufen, weil *Zelda*, *Mario* und Co. schon immer meine Lieblingsspiele gewesen sind und auch immer sein werden.

PIERRE GRUTESEN

N-ZONE Hallo Pierre! Es stimmt nicht alles, was du sagst. Momentan hat Nintendo noch keinen Preis für Download-Spiele genannt. Allerdings sollen sehr wohl auch Drittthersteller-Titel verfügbar sein. Die Dritthersteller wären ja auch dumm, wenn sie sich einer möglichen Einnahmequelle ohne großen Programmieraufwand verweigern würden. Aber es stimmt, dass Nintendo nicht auf die Blu-Ray-DVD-Technik setzt. Nicht zuletzt dieser Punkt wird dafür ausschlaggebend sein, dass der Revolution günstiger als die PlayStation 3 sein wird. Nintendo setzt auf die bereits bewährte DVD-Technologie, genau wie Microsoft mit der Xbox 360. Eine Festplatte wird wahrscheinlich, ähnlich wie beim Core-System der Xbox 360, nicht im Revolution enthalten sein. Zur Grafik hat Nintendo noch keine offiziellen Angaben gemacht, bislang handelt es sich nur um Spekulationen, nach denen der Revolution nur geringfügig leistungsfähiger als der GameCube ist. Zuletzt schreibst du aber einen Satz, den wir von so vielen Leuten hören, die Nintendo kritisieren: „Dennoch werde ich mir den Revolution kaufen!"

Uncool

Hallo Redaktion!

Warum berichtet ihr nichts über *Burnout Legends* für den DS? Ich lese nur immer Erscheinungstermin Oktober.

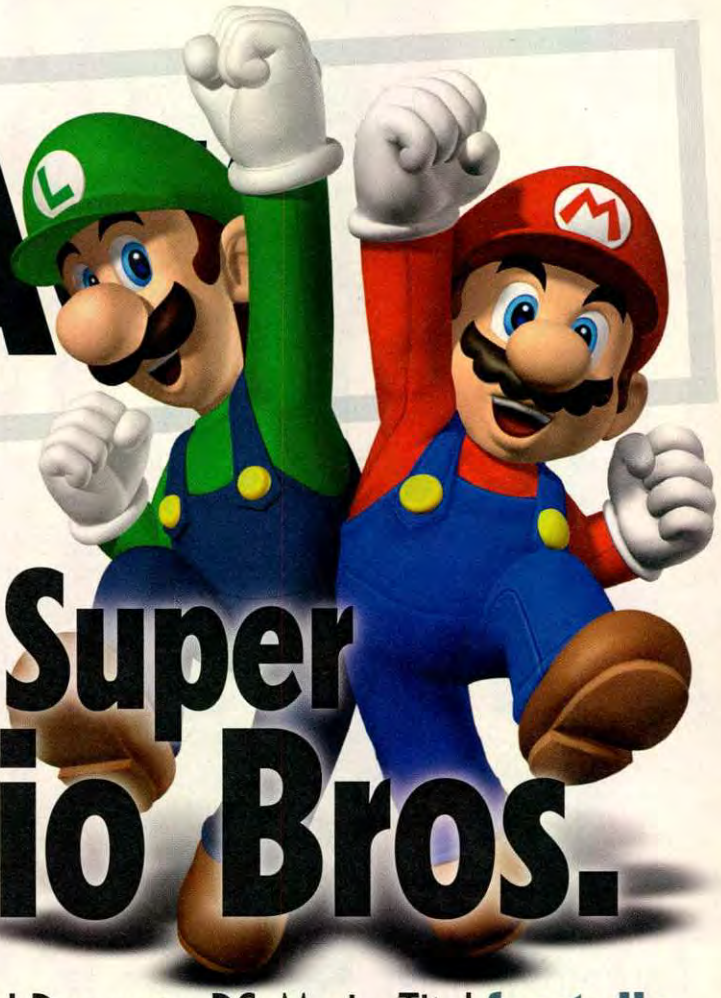
PASCAL

N-ZONE Wir würden wirklich sehr gerne über *Burnout Legends* berichten, allerdings hat Electronic Arts noch keine spielbare Version des DS-Titels gezeigt. Auch mit den Screenshots hielt EA lange hinter dem Berg. Jetzt soll der Crash-Racer im November erscheinen, einen Test werden wir euch hoffentlich in der nächsten Ausgabe präsentieren können.

FRAGLICH **Ob Burnout Legends auf dem DS genauso gut wird wie auf der PSP?**

FEEDBACK

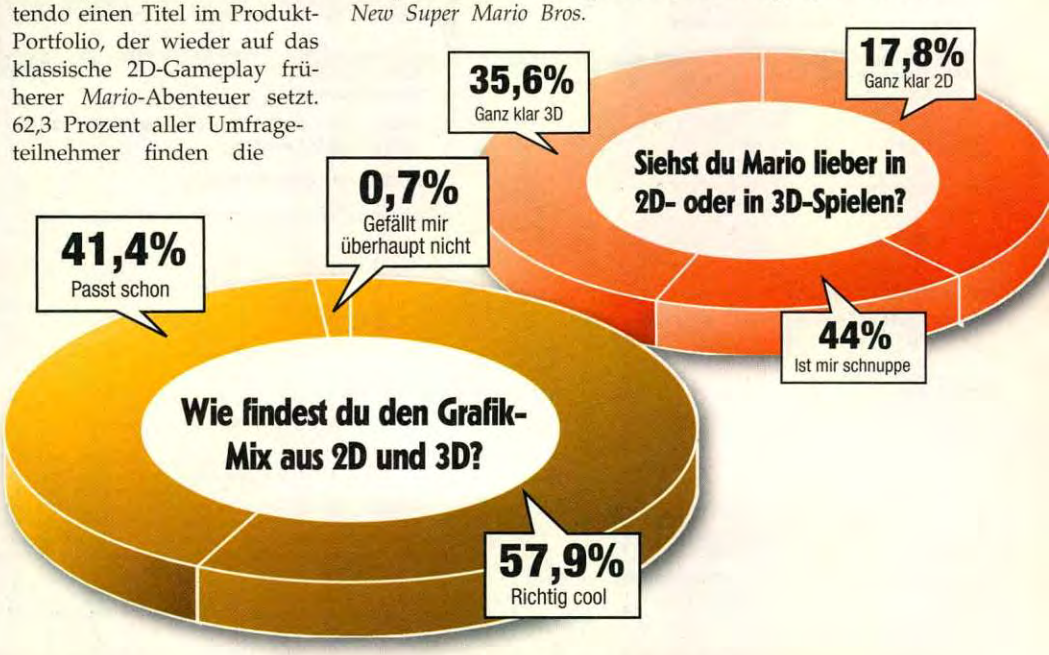
EURE ANSICHTEN ZU AKTUELLEN THEMEN!



New Super Mario Bros.

Back to the Roots! Der neue DS-Mario-Titel **fasst die besten Jump&Run-Tugenden zusammen.**

Nintendo hat in der Vergangenheit immer auf eigene, teils unkonventionelle Ideen gesetzt. Das zeigt nicht nur der anstehende Generationswechsel, den Nintendo selbst zur Revolution ausgerufen hat, sondern auch die Spielkonzepte des Entwickler-Urgesteins. Innovation und Originalität stehen dabei immer im Vordergrund. Mit *New Super Mario Bros.* hat Nintendo einen Titel im Produkt-Portfolio, der wieder auf das klassische 2D-Gameplay früherer *Mario*-Abenteuer setzt. 62,3 Prozent aller Umfrageteilnehmer finden die Zeitreise zu den spielerischen Anfängen des dicken Klempners überaus interessant. 36,4 Prozent aller teilnehmenden N-ZONE-Leser machen das persönliche Urteil von den integrierten Gameplay-Ideen abhängig. Die mit 1,3 Prozent absolute Minderheit aller Umfrage-Beteiligten hält überhaupt nichts davon, dass Nintendo wieder zu den Wurzeln der Serie zurückkehrt. Trotz aller spielerischen Nostalgie soll *New Super Mario Bros.* durchaus einige neue Ideen (Seilkletter-Aktionen, Balance-Akte, Zweispieler-Modus) bieten, damit bei DS-Besitzern keine Langeweile aufkommt. 67,1 Prozent aller teilnehmenden N-ZONE-Leser halten diese Ankündigungen für sehr vielversprechend und hoffen auf perfekte Kurzweil mit dem Produkt. 31,6 Prozent aller Umfrageteilnehmer sind eher skeptisch und wollen erst auf das fertige Spiel warten.



Ihr wollt eure Meinung zu aktuellen Spielen und Themen loswerden? Kein Problem. Auf diesen Seiten habt ihr die Gelegenheit dazu! Macht einfach bei unseren Umfragen unter www.n-zone.de und im Zeugnis auf Seite 95 mit.

N-ZONE NÄCHSTES FEEDBACK

Nintendogs

Die kleinen Knuffel-Wuffels verzaubern endlich europäische DS-Besitzer.

Was macht die virtuelle Aufzucht der kleinen, knuddeligen Hundebabys so reizvoll? Das Stichwort ist „knuddelig"! Der Titel bietet ein sehr ausgereiftes Gameplay, das den Namen Simulation absolut verdient. Haben die kleinen Digital-Welpen dieselbe Wirkung auf euch? Wir wollen es von euch wissen und präsentieren euch die Ergebnisse in der kommenden N-ZONE.

Teilt uns auf www.n-zone.de oder im Zeugnis auf Seite 95 mit, was ihr von dem Spieletitel haltet. Die Ergebnisse könnt ihr dann in der nächsten N-ZONE lesen.

N-ZONE STIMMEN AUS DEM FORUM

WWW.N-ZONE.DE

N-ZONE IM INTERNET!

Neben unseren zahlreichen Online- und Zeugnisfragen haben wir euch auch einige Meinungen im Forum entlocken können.

N-ZONE-Leser über *New Super Mario Bros.*

Serialkiller — AW: Eure bisherige Meinung zu New Super Mario Bros.!

Rang: ▲
Anmeldedatum: 08.05.03
Datum: 01.09.05 15:28

Hm, könnte endlich mal wieder ein richtiges Handheld-spiel werden. So herrlich unkompliziert vom Gameplay her und so genial im Spieldesign, wie die Mario Bros. Reihe es schon immer war. Wenn ich mich zurückerinnere, waren es immer die MarioLand Spiele, die auf dem Gameboy gerockt haben, ok, es gab ja auch noch Zelda und Pokemon, aber für ne Runde zwischendurch, war Mario doch immer noch das beste. Gleich gefolgt von Wario Land!!
Die Grafik ist nunmal DS-Niveau, aber der Retrolook steht dem Spiel gut. Nach dem ziemlich entäuschenden Splinter Cell denke ich ist das eines der nächsten Spiele das ich mir für DS zulege. Aber mal sehen. Wie wärs denn mit einer Neuen Ausgabe von Wario Land?

Aber schön, dass der Klempner nicht nur mehr in SSX oder weiß ich in welchen mittelmäßigen EA Spielen mithampeln muss. Endlich ein neues Mario. Leute frohlocked!

Es gibt nur 2 Dinge auf dieser Welt die unendlich sind! Das All und die Dummheit der Menschen! Wobei ich mir beim All noch nicht sicher bin!

Zitat Albert Einstein

Weiterleiten | Antworten

Killer:XXX — AW: Eure bisherige Meinung zu New Super Mario Bros.!

Rang: ▲
Anmeldedatum: 06.10.03
Datum: 01.09.05 14:41

Ich habe den Titel schon seit der E3 im Blickfeld!
Sieht halt einfach klasse aus mit den 3D Effekten.
Jetzt soll Nintendo noch etwas über den Umfang rausrücken und wir sind alle zufrieden.
Ich bin zuversichtlich das der Titel die erhoffte 90er Marke knacken wird.
An diesem Spiel können sich andere ein Beispiel nehmen,wie zum Beispiel Die Unglaublichen,was nur GBA Niveau hat.

Gibt es noch weitere Charaktere als die Belden?
Geht der Multiplayer nur zu zweit oder zu viert?
Gibt es irgendwelche DS Features,wie zum Beispiel auf den Gegner tippen oder was in der Art damit er klein wird?

Das wär es erstmal!

Ich habe 3 Nintendo DS Spiele!
Zuletzt gekauft:Another Code:Doppelte Erinnerung
Demnächst:Mario Kart DS/Kirbys Magical Paintbrush

Weiterleiten | Antworten

INFO EURE MEINUNG

Welches Mario-Jump&Run ist deiner Meinung nach das beste?

Super Mario 64	23,5%
Super Mario 64 DS	17,7%
Super Mario Sunshine	15,0%
Yoshi's Island: Super Mario Advance 3	7,2%
Super Mario Bros. 3	6,6%
Super Mario Land	6,5%
Super Mario World	5,2%
Super Mario World 2: Yoshi's Island	4,6%
Super Mario Bros.	3,9%
Super Mario All-Stars	3,9%
Super Mario Land 2: 6 Golden Coins	2,6%
Sonstige	3,3%

Was hältst du bisher vom geplanten Zweispieler-Modus?

Der Mehrspieler-Modus von *New Super Mario Bros.* ist nur ein Element des gesamten Gameplays, das den Spieler trotz vieler bekannter Elemente unterhalten soll. 32,9 Prozent aller Umfrageteilnehmer freuen sich mit den Worten „Ist schon lange überfällig" darauf. 55,3 Prozent der teilnehmenden N-ZONE-Leser halten diesen Spiel-Modus für sehr interessant. 10,5 Prozent der Befragten haben sich zu diesem Thema noch keine Meinung gebildet. 1,3 Prozent von euch sagen schon jetzt: „Finde ich total daneben!"

Der Touchscreen wird bisher für einen Nintendo-Titel wenig ausgenutzt. Wie findest du das?

Nintendo hat dem Rest der Entwickler-Welt schon oft gezeigt, wie genial man die Hardware-Features des DS einsetzen kann. Nur beim neuen DS-*Mario*-Titel hält sich die Touchscreen-Unterstützung noch sehr in Grenzen. 37,5 Prozent aller teilnehmenden N-ZONE-Leser können dieses dezente Defizit durchaus verschmerzen, wenn sie bedenken, dass sie ein tolles Jump & Run geboten bekommen. 15,8 Prozent aller Umfrageteilnehmer zeigen sich teilnahmslos und haben keine Meinung zu dem Thema. 46,7 Prozent aller Teilnehmer finden diese Nachlässigkeit sehr schade und sind von Nintendo bisher eine beispielhafte Rolle in dieser Hinsicht gewohnt.

Sollten sich die Entwickler endlich mal eine andere Geschichte ausdenken und von Prinzessin Peach als Entführungsopfer ablassen?

Die Thronfolgerin muss eigentlich schon lange ein gewaltiges Trauma haben, wenn man bedenkt, wie oft sie schon entführt wurde. Für eine neuartige Hintergrundgeschichte sprechen sich 44,4 Prozent aller teilnehmenden N-ZONE-Leser eindeutig aus. Für 27,1 Prozent aller Umfrageteilnehmer ist das Gameplay das Wichtigste an einem *Mario*-Titel. 21,2 Prozent aller Teilnehmer würden etwas vermissen, wenn die immer gleiche Story plötzlich nicht mehr dabei wäre. 7,3 Prozent aller Umfrage-Beteiligten haben anscheinend eine dezente Abneigung gegen monarchische Strukturen und sagen: „Absolut nicht, die Alte hat es verdient."

BACKSTAGE

HINTER DEN KULISSEN

N-ZONE EXKLUSIV

Teil 1: Geschichte von Nintendo
Teil 2: Product Analysis
Teil 3: Product Localisation, Testing & Technical Support
Teil 4: Verpackungen/ Anleitungen
Teil 5: Online-Department
Teil 6: Lager
Teil 7: Reparaturabteilung
Teil 8: Communication Center
Teil 9: Marketing

Zu Besuch bei Nintendo
Teil 9: Marketing

EINGESPIELTES TEAM **Das Team der Marketing-Abteilung besteht aus insgesamt zehn Leuten und ist auf mehrere Büroräume aufgeteilt.**

CHEFBÜRO Als General Manager von Nintendo Deutschland bestimmt Dr. Bernd Fakesch maßgeblich das Deutschland-Geschäft.

NUR DAS BESTE Stefan Gundelach, Pascal Schmidt und Gabriele Schröder bei der Foto-Auswahl.

Nach mehreren Verschiebungen können wir euch diesen Monat endlich die deutsche Marketing-Abteilung von Nintendo of Europe vorstellen. Die Abteilung wird von Gabriele Schröder geleitet und befindet sich im Europa-Hauptquartier von Nintendo in Großostheim. Hier werden alle Marketing- und PR-Maßnahmen für in Deutschland erscheinende Nintendo-Produkte geplant sowie umgesetzt. „Wir müssen uns überlegen, bei welchen Sendern wir zu welchen Zeiten TV-Spots schalten, in welchen Print-Magazinen wir Werbung veröffentlichen und wie das P.O.S.-Material auszusehen hat", erklärt Gabriele Schröder. P.O.S. steht für „Point of Sale", zu Deutsch „Ort des Verkaufs". P.O.S.-Material sind unter anderem Poster, Aufsteller und andere Merchandising-Artikel.

EIN KREATIVER ARBEITSPLATZ

Die Marketing- und PR-Abteilung entscheidet auch über Promotion-Aktivitäten oder Messe-Auftritte, wie beispielsweise die Pokémon-Bus-Tour im vergangenen Jahr oder die Präsentation von Nintendo auf der Games Convention in Leipzig. Vorgaben aus Japan kommen dabei nur wenige. „Große TV-Kampagnen sollten allerdings europaweit einen einheitlichen Auftritt haben", sagt Gabriele Schröder. Die Marketing-Abteilung muss sich dabei besonders Gedanken darüber machen, Produkt-

MTV-GAMECUBE Hierbei handelt es sich um Entwürfe für einen gebrushten Nintendo GameCube. Nur der linke GameCube wurde letztlich verwirklicht.

P.O.S.-MATERIAL Hier seht ihr Entwürfe für Poster, Aufkleber sowie Banner für Nintendogs.

Features wie beispielsweise den Touchscreen des Nintendo DS in allgemein verständliche Worte und Slogans zu packen. „Das Motto von Nintendo ist ‚Expand the definition of Videogaming', also die Erweiterung der bisherigen Grenzen von Videospielen. Der Nintendo DS ist mit seinen beiden Bildschirmen und dem Touchscreen ein Paradebeispiel für dieses Motto. Und das müssen wir unseren Kunden vermitteln. Wir müssen uns immer fragen: Was macht ein Produkt so einzigartig? Was liegt Nintendo am Herzen? Was wollen die Spieler? Warum sollen sich die Kunden ein Produkt kaufen? Wann soll das Produkt auf den Markt kommen?", erläutert Pascal Schmidt von der Marketing-Abteilung die Herausforderungen seines Jobs. Die Marketing- und PR-Maßnahmen werden dabei Monate im Voraus geplant. „Wann wir unsere Arbeit an einer Kampagne aufnehmen, hängt natürlich sehr vom einzelnen Produkt ab, aber konkret geschieht das in der Regel drei bis sechs Monate vor der Veröffentlichung des Produkts", erklärt Pascal Schmidt weiter.

SPEZIALFALL: NINTENDOGS

Eine der aufwendigsten Produkt-Kampagnen hat Nintendo für den Nintendo-DS-Titel *Nintendogs* erarbeitet. Dazu Nintendo-Pressesprecher Stefan Gundelach: „*Nintendogs* ist kein klassisches Videospiel, bei dem der Spieler nur Knöpfchen drücken muss. Vielmehr überträgt der Spieler seine Gefühle über den Touchscreen zu einem virtuellen Haustier. Diese Gefühle müssen sich in unserer Kampagne widerspiegeln. Unser Anspruch war es, dafür eine glaubwürdige Mittlerin wie Eva Padberg zu finden. Eva besitzt selbst Hunde." Die *Nintendogs*-Kampagne fährt Nintendo Deutschland unabhängig von der europäischen Kampagne. „Eva Padberg ist in Deutschland sehr bekannt und insbesondere bei Mädchen und Teenies sehr beliebt. Diese möchten wir in der Kampagne verstärkt ansprechen", führt Gabriele Schröder fort. Nicht immer kann man es allen recht machen: Mit dem Vorwurf, zu oft auf eine junge Zielgruppe zu setzen, wird Nintendo des Öfteren konfrontiert. „Wir legen Wert auf unsere wichtigen Produkte. Viele Spieler wären wahrscheinlich sehr enttäuscht, wenn wir aufhören würden, Pokémon zu unterstützen. Wir möchten sowohl die jüngeren als auch die älteren Spieler ansprechen", sagt Pascal Schmidt.

DER INHALT ZÄHLT

Zurückhaltend zeigt sich Nintendo bei teuren Sponsoring-Kampagnen, wie sie Sony bei der Champions League und Microsoft bei Stefan Raabs Wok WM betreiben. „Wir haben nichts davon, wenn unser Logo mal kurz zu sehen ist. Wir möchten vor allem mit Inhalten überzeugen. Wir schließen ein Sponsoring nicht aus, aber wenn, dann muss es auch zum Produkt passen", erklärt Stefan Gundelach. Die Marketing-Maßnahmen stehen in engem Zusammenhang mit den zu erwartenden Verkäufen eines Produkts. Die teuersten Kampagnen stehen immer bei der Einführung einer neuen Hardware an. So unterstützte Nintendo beispielsweise die europäische Markteinführung des Nintendo DS mit 40 Millionen Euro. Welche Richtung man mit einer Kampagne einschlagen will, wird dabei zunächst auf europäischen Meetings besprochen, an denen die Marketing-Experten aus den Länder-Niederlassungen von Nintendo teilnehmen. Anschließend werden die Kampagnen mit Agenturen entwickelt und in den einzelnen Ländern umgesetzt. Im diesjährigen Weihnachtsgeschäft hat Nintendo sein Hauptaugenmerk auf *Nintendogs*, *Mario Kart DS*, *Mario Smash Football*, *Pokémon* sowie den Nintendo DS im Allgemeinen gesetzt. Wir wünschen Nintendo viel Erfolg mit seinen Produkten und bedanken uns für die freundliche Unterstützung in den vergangenen Monaten. Wir hoffen, euch hat der Blick hinter die Kulissen bei Nintendo gefallen. Im kommenden Monat könnt ihr euch auf eine neue Rubrik freuen.

FABIAN SLUGA

BESPRECHUNG Gabriele Schröder, Stefan Gundelach und Pascal Schmidt (v. l.) beratschlagen über die Marketing- und PR-Pläne von Nintendo.

CHEATS & CODES

Unser Eldorado für Cheat-Freaks: Auf den nächsten zwei Seiten findet ihr wie gewohnt jede Menge Codes und Tipps!

Cheats im Überblick

Hier sind alle Cheats der letzten 6 Ausgaben:

GameCube

Titel	Ausgabe
Batman Begins	08/05
Donkey Konga 2	08/05 / 09/05
Fantastic Four	10/05
Fight Night Round 2	05/05
Ghost Recon 2	07/05
Killer 7	10/05
Mario Golf: Toadstool Tour	08/05
Mario Party 6	06/05 / 07/05 / 09/05
Mario Power Tennis	05/05
Pitfall: Die verlorene Expedition	06/05
Robots	06/05
Star Fox Assault	05/05
Tak und der Stab der Träume	05/05
Teenage Mutant Ninja Turtles	07/05
Teenage Mutant Ninja Turtles 2: Battle Nexus	06/05
TimeSplitters Future Perfect	06/05
True Crime: Streets of L.A.	10/05
Ty der tasmanische Tiger	05/05
Viewtiful Joe	09/05
X-Men Legends	03/05
Zelda: Four Swords Adventures	05/05

Game Boy Advance

Titel	Ausgabe
Disney's Winnie Puuh Kunterbunte Abenteuer	XX/XX
Garfield	10/05
LEGO Star Wars	07/05
Wario Ware Twisted!	09/05
Yu-Gi-Oh! Der Tag des Duellanten WCT 2005	07/05

Nintendo DS

Titel	Ausgabe
GoldenEye: Rogue Agent	08/05
Meteos	10/05
Need for Speed Underground 2	08/05
Pac Pix	09/05
Polarium	06/05
Star Wars Episode III: The Revenge of the Sith	08/05
Yoshi's Touch & Go	07/05

N-ZONE HELPLINE

Wir helfen, wenn es nicht mehr weitergeht.

Ihr habt ein ganz spezielles Problem, das noch nicht gelöst wurde? Dann erhaltet ihr ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft euch weiter:

0190/84 60 33

Taglich von 8 bis 24 Uhr.

Der Anruf kostet pro Minute €1,86.

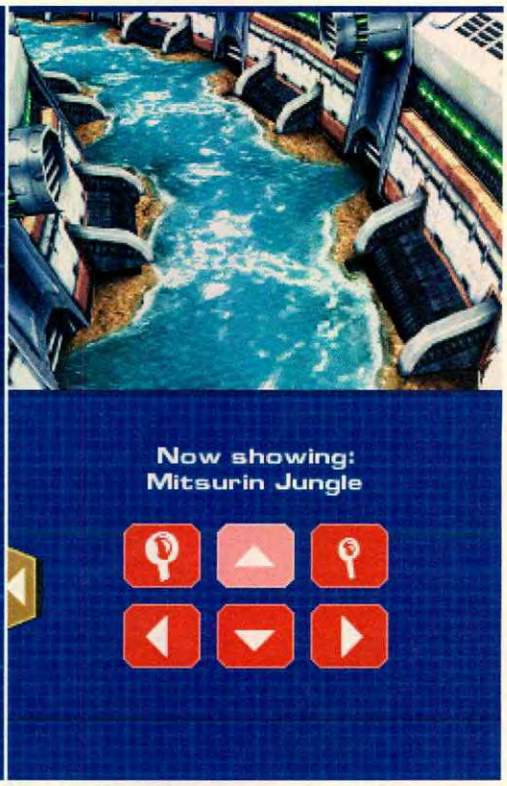
Nanostray

TIPPS **Viele Extras zum Freischalten!**

Wenn ihr wissen möchtet, welche zahlreichen Geheimnisse *Nanostray* noch für euch bereithält, dann schaut einfach mal in unsere Liste. Durch das Beenden verschiedenen Challenges schaltet ihr neue Musikstücke, Konzept-Modelle oder Artworks frei. Ihr werdet eine Menge Zeit investieren müssen, um alles zu sehen.

Chuuroh City Konzept Artwork	Beende Challenge 18
Chuuroh City Musik	Beende Challenge 17
Enemy ‚Masked Raider' Model	Beende Challenge 19
Enemy ‚Mr. Slater' Modell	Beende Challenge 10
Enemy ‚Squidman' Modell	Beende Challenge 13
Enemy ‚Triple Zero' Modell	Beende Challenge 05
Enemy ‚Whale-Bot 3000' Modell	Beende Challenge 16
Hibashira Plains Konzept Artwork	Beende Challenge 09
Hibashira Plains Musik	Beende Challenge 08
Mitsurin Jungle Konzept Artwork	Beende Challenge 02
Mitsurin Jungle Musik	Beende Challenge 01
Mokuzu Depths Konzept Artwork	Beende Challenge 04
Mokuzu Depths Musik	Beende Challenge 03
Sekai Outpost Konzept Artwork	Beende Challenge 15
Sekai Outpost Musik	Beende Challenge 14
Sekihi Belt Konzept Artwork	Beende Challenge 12
Sekihi Belt Musik	Beende Challenge 11
Sunahara Desert Konzept Artwork	Beende Challenge 07
Sunahara Desert Musik	Beende Challenge 06
Zenshoh Station Konzept Artwork	Beende Challenge 21
Zenshoh Station Musik	Beende Challenge 20

GEGNER **Wir betrachten die Feinde aus der Nähe.**



STYLISCH **Die Artworks sehen klasse aus.**

Animaniacs: Lights, Camera, Action!

CHEAT Letzter Level

Wer nicht lange mit den Animaniacs auf Filmtour gehen möchte, schnappt sich einfach unseren Cheat und springt gleich in den allerletzten Level: das Innere der Burg. Gebt dazu einfach folgendes Passwort ein: Dot, Pinky, Wakko, Wakko, Yakko. Dieser Cheat funktioniert übrigens sowohl in der GBA- als auch in der DS-Fassung.

BEAMEN Springt mit unserem Cheat sofort in den letzten Level.

Yu-Gi-Oh!
Destiny Board Traveler

TIPPS Strategiespiele einfach gewinnen

Ihr wollt neue Charaktere, neue Welten und zusätzliche Karten? Kein Problem – wir verraten euch Cheats und was ihr genau tun müsst.

Neue Charaktere freischalten	
Großvater	L, rechts + B, rechts, B, R, links, unten und A
Kaibaman	Unten, B, links, rechts, rechts, R, hoch + R, A
Yami Bakura	L, unten, rechts, links + B, R, unten, unten, A
Yami Yugi	R, links, B, rechts, hoch + R, rechts, unten, A

Neue Welten freischalten	
Kaiba Land	Zocke einen Level als Mokuba durch
Über Tibet	Zocke eine Runde als Grandpa durch
Domino Pier	Zocke einen Level als Joey durch

Neue Karten freischalten	
Friedhof	Zockt das Spiel mit Yami Bakura durch
Kaiba Corporation	Zockt einen Level als Kaibaman durch

CHARAKTERE Einfach per Tastenkobination freischalten! **NEUE WELTEN** Spielt dazu mit Joey eine komplette Runde.

N-ZONE CLASSIC CHEATS

Spider-Man 2

CHEATCODE Heldenpunkte im Handumdrehen

Wer sich den Einstieg in *Spider-Man 2* so angenehm wie möglich gestalten möchte, sollte ein neues Spiel beginnen, als Namen **HCRAYERT** eingeben und sich auf den Story-Modus stürzen. Jetzt könnt ihr mit Spidey erheblich angenehmer um die Häuser schwingen. Auf diese Weise ermogelt ihr euch aber nicht nur eine Hand voll Schwung- und Kampf-Upgrades, sondern ihr erhaltet obendrein auch noch schlappe 601.000 Heldenpunkte.

N-ZONE SCHUMMELMODUL

Action-Replay-Codes

Ihr müsst zuerst die Codes unter **[m]** eingeben, damit euer GameCube das jeweilige Spiel auch als solches erkennt:

Killer 7

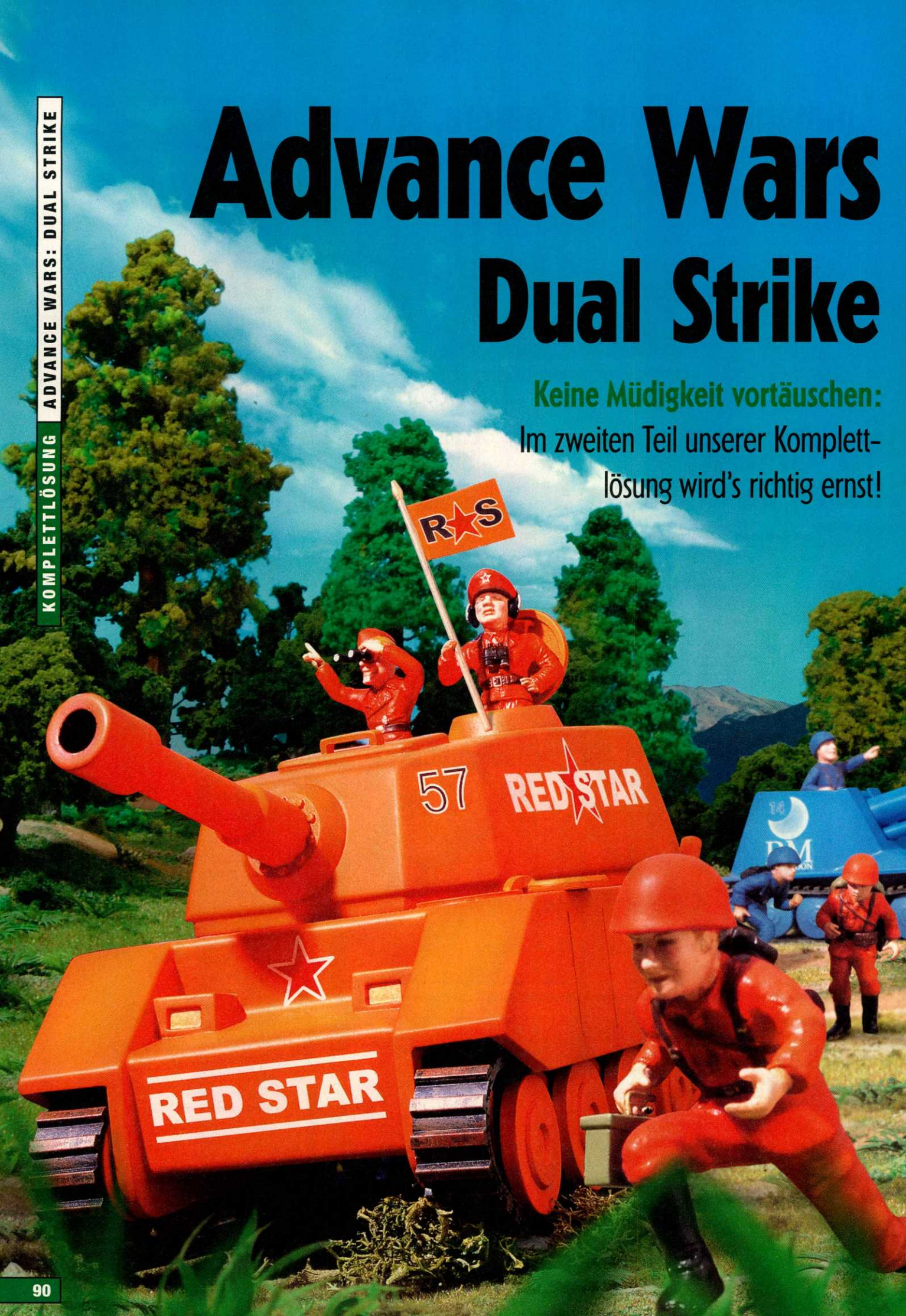
[m]
H48J-TP07-82N9M
ADYR-6A0J-X6DET
Kevin-Smith-Codes
Maximale Kraft
BQMC-FQ6Z-UWMJ6
AA3Q-2CTA-VNQMG
Maximale Geschwindigkeit
39D0-8E5J-WMWPY
J92D-1PER-RAW18
Coyote-Smith-Codes
Maximale Kraft
HN52-FBA0-3XD6M
9YYY-7RNN-CN6M6
Maximale Geschwindigkeit
G5TZ-1NY2-4MU1D
2AHE-3NY7-7AKRJ
Con-Smith-Codes
Maximale Kraft
3K39-430M-1JG5R
0NQG-R894-FZU9C
Maximale Geschwindigkeit
G3M3-W271-9A1MQ
0W44-2PJP-WHMK6
Mask-De-Smith-Codes
Maximale Kraft
D74G-1H86-G16N8
HF7A-QDKJ-NPVMP
Maximale Geschwindigkeit
564Q-3876-V9RF8
3Q2A-MW0N-GY8CU

Mario Kart: Double Dash!!

[m]
ANZT-AP2Y-0JYEY
KG16-PZFM-223FE
Extra immer grüner Panzer
1B1H-X023-JY17F
K8B4-CVVN-E5A03
Extra immer grüner Spezial-Panzer
Y5DE-PH9M-1NW90
0JZ9-KWRV-5W4U0
Extra immer roter Panzer
CBT4-V2R5-CXG61
RHNQ-WHFW-XVK3J
Extra immer Banane
HQ3T-H1HH-MGV20
KAZ2-BYJX-69H88
Extra immer Spezial-Banane
JX45-ZG93-B4TCA
Z87A-V4VD-MG9F6
Extra immer Pilz
3ZGP-RY2T-QGCZ7
41VX-RD7M-33RG7
Extra immer Stern
W767-DTZT-M3HA1
DMK7-Q61E-H0HKF

Advance Wars Dual Strike

Keine Müdigkeit vortäuschen: Im zweiten Teil unserer Komplettlösung wird's richtig ernst!



WALKTHROUGH

Langsam, aber sicher fahren die Truppen von Black Hole schwere Geschütze auf. Nachdem wir euch in der letzten N-ZONE durch die erste Hälfte der Solokampagne geführt haben, sind diesmal die Missionen 15 bis 24 an der Reihe. Beachtet, dass sich unsere Lösung ausschließlich den Standard-Missionen widmet. Und nun an die Arbeit, Kommandant!

Mission 15: Gutes Omen

Wieder einmal ist die Kriegsführung auf dem oberen Bildschirm dem Computer überlassen. Helft eurem Kollegen mit drei Jägern aus, die ihr mit dem Befehl „Schicken" nach oben leitet. Wichtigste Aufgabe zu Beginn ist die Belagerung der Städte und Türme, die euch rasch einen Geldsegen beschert. Eure Lufteinheiten kümmern sich derweil um die gegnerische Helikopter- und Flugzeugflotte, dann feuert ihr auf den Riss in der Pipeline, um die Tarnkappenbomber aus dem Flugzeugträger zu manövrieren. Benutzt die Versteck-Funktion sorgsam und schickt eure Bomber regelmäßig zum Flugzeugträger zurück, um den Treibstoff aufzufüllen. Ihr gewinnt diese Mission, indem ihr die vier Bomben rund um die Festungsinsel explodieren lasst. Das gelingt euch, indem ihr euch die Fabrik in der linken unteren Ecke unter den Nagel reißt und mit schweren Panzern nach rechts einmarschiert. Hier helfen wieder einmal Tarnkappenbomber, die euch dank ihres Bewegungsradius und der Feuerkraft schnell den Sieg bescheren.

Mission 16: Ins Gehölz

Rückt mit beiden Truppen nach Osten vor und haltet dort den Gegner in Zaum. Erstes Ziel der Infanteristen von Orange Star ist der Flughafen, in dem ihr nun Tarnkappenbomber erschaffen könnt. Mit diesen bewegt ihr euch in die Nähe der feindlichen Basis und zündet mit weiteren Infanteristen die Raketensilos. Gebt bei eurem Eroberungsfeldzug vor allem auf die Titanpanzer auf dem Hauptquartier Acht! Nachdem alle Einheiten rund um die Basis vernichtet sind, bewegt ihr einen Infanteristen mit dem Truppentransportpanzer auf die Hauptstadt und besetzt diese.

Mission 17: Höllium-Panik

Diese Mission ist wieder etwas einfacher als die vorherigen. Erneut habt ihr es hier mit Hölliums zu tun, deren Bewegungsradius allerdings sehr eingeschränkt ist. Diesen Umstand macht ihr euch zunutze und manövriert eure Truppe am linken Bildschirmrand nach oben. Dabei zerstört ihr nur die Hölliums, die euch unmittelbar im Weg stehen. Verstaut einen Infanteristen im Transportpanzer und haltet diesen von gegnerischen Angriffen fern. Im Norden angekommen, bewegt ihr eure Truppe nach Osten und zerstört die beiden Röhren der Pipeline. Im Innenteil bekämpft ihr die Missile mit eurem Titanpanzer und dem Späher. Binnen zwei Tagen sollte die Basis von eurer Infanterie schließlich eingenommen sein.

Mission 18: Heilende Kräfte

Achtung: Feindliche Einheiten, die sich in unmittelbarer Nähe der Kristallsäulen befinden, regenerieren sich nach jeder Runde. Zerstört am ersten Tag die drei vorderen Kristalle mit eurem Megapanzer, dem Tarnkappenbomber und dem Bomber. Knöpft euch dann am zweiten Tag die mittlere Säule vor. Mit einem Infanteristen zündet ihr das südliche Silo und dämmt die feindlichen Einheiten ein, bevor ihr am nächsten Tag die verbliebenen Kristallsäulen zerstört. Wichtig dabei: Verschwendet keine Zeit und achtet darauf, dass eure stärksten Panzer und Flugzeuge von Angriffen verschont bleiben. Der Spezialangriff hilft euch bei eurem Feldzug.

Mission 19: Kristall-Krise

Diese Mission ist in zwei Aufgaben untergliedert: Zunächst gilt es, den Satelliten auf dem oberen Bildschirm mit neun Silotreffern zu zerstören, dann ist der Obelisk euer Angriffsziel. Wichtig: Sobald ein gegnerischer Soldat eines der Silos belagert, ist die Mission gescheitert. Mit schwerem Geschütz wehrt Orange Star zunächst die Angriffe von Black Hole ab und schaltet später mit Flaks die S-Bombe aus. Drei Infanteristen steuern gleich zu Beginn die Silos an. Habt ihr genügend Geld zusammen, zieht ihr mit Bombern und Hubschraubern durch die Lücke, die ihr in die Pipeline geschossen habt. Blue Moon geleitet währenddessen einen Infanteristen mit dem Transportschiff auf die Insel, um dort das Silo zu zünden. An Geld mangelt es der grünen Truppe nicht, ihr könnt also ruhigen Gewissens mit einigen Neopanzern nach Süden ziehen, um den Transportpanzer unbeschadet zu den übrigen Silos zu eskortieren. Hauptaugenmerk liegt auf dem Kriegs-

INFO DIE KOMMANDIERENDEN OFFIZIERE

Die Qual der Wahl

In *Advance Wars: Dual Strike* erlangt ihr die Kontrolle über 27 kommandierende Offiziere. Wir helfen euch, bei sämtlichen Standardmissionen geeignete Befehlshaber auszuwählen – bessere persönliche Vorlieben nicht ausgeschlossen!

	Orange Star	Blue Moon	Green Earth
Mission 1: Jünge Löwen	–		
Mission 2: Alte Feinde	–		
Mission 3: Max' Auftritt	–		
Mission 4: Luftoffensive	–		
Mission 5: Endloser Kampf	Rachel		
Mission 6: Blauer Ozean	Colin		
Mission 7: Düsterer Nebel	–		
Mission 8: Zwei gegen einen	Colin		
Mission 9: Sieg ist Pflicht	Jake, Max		
Mission 10: Schwarze Boote	Max, Jake		
Mission 11: Blitz-Grimm	Rachel, Max		
Mission 12: Frostige Fehde	Sensei, Grimm	Colin, Sasha	
Mission 13: Grüne Hügel	Colin, Rachel	Grimm, Sensei	
Mission 14: Spiralgarten	Sensei, Javier		
Mission 15: Gutes Omen	Grimm		
Mission 16: Ins Gehölz	Max, Rachel	Grimm, Jess	
Mission 17: Höllium-Panik	Max, Jake		
Mission 18: Heilende Kräfte	Jake, Colin	Grimm, Rachel	
Mission 19: Kristall-Krise	Jake, Rachel	Maverik Max	Colin, Sasha
Mission 20: Böse Intrigen	Rachel, Colin	Eagle, Kid	Jess, Max
Mission 21: Dunkle Wolken	Max, Eagle	Jake, Sami	
Mission 22: Zwei Vulkane	Grit, Max		
Mission 23: Umzingelt	Jake, Javier	Eagle, Sami	
Mission 24: Für die Zukunft	Jake, Max	Rachel, Sasha	Hawke, Eagle
Mission 25: Mittel zum Zweck	Jake, Eagle		

MISSION 15 Ziel sind die vier Bomben rund um die Insel. Die Tarnkappenbomber befreit ihr durch Schüsse in die Pipeline aus dem Träger.

MISSION 18 Die Zeit drängt: Mit jeder Runde laden sich Panzer, die nahe der Energiesäule stehen, auf. Wenn alle zerstört sind, habt ihr gewonnen.

MISSION 17 Der Pfeil zeigt eure Marschroute.

treiben von Green Earth. Westlich positionierte Raketenwerfer sorgen dafür, dass es möglichst kein Feind in die Nähe eurer Fabriken schafft. Haltet starke Einheiten bereit, um den südlichen Ansturm einzudämmen. Ihr habt es fast geschafft, wenn ihr in die Nähe der unteren Produktionsstätten gelangt. Fertigt während eures Marsches Nachschub in den nördlichen Fabriken an, um den Angriffen standzuhalten. Ziel ist der Flughafen, wo ihr nun Tarnkappenbomber produziert. Mit diesen sollte der Obelisk bald der Vergangenheit angehören.

Mission 20: Böse Intrigen

Nutzt die Schiffe und Distanzeinheiten, um bereits aus der Ferne einige Treffer zu landen. Positioniert verzichtbare Truppen in der Nähe der Pipeline und haltet eure schweren Geschütze weiter hinten. Erobert mit dem Mechanteristen die Gebäude, aber haltet einige Einheiten von den Schusswechseln fern, um sie nicht gleich zu opfern. Zieht mit den Hubschrauber erst zum Gegner vor, sobald ihr die Flaks und Raketenwerfer zerstört habt. In den letzten Tagen profitiert ihr von der gemeinsamen K.-o.-Attacke und spätestens am sechsten Tag solltet ihr weit genug vorgedrungen sein, um den Gegner vollends zu schlagen.

Mission 21: Dunkle Wolken

Nicht aufgeben, auch wenn diese Mission sehr fordernd ist! Ihr habt keine andere Chance, als das Hauptquartier im Nordosten einzunehmen. Versucht, die Raketenwerfer von Black Hole mit der Blue-Moon-Truppe zu vernichten, und bewegt den Truppentransportpanzer nach Osten. Setzt den Infanteristen auf dem Hügel aus und gebt ihm mit euren Fernwaffen Geleitschutz, um die Hauptstadt mit der Team-Attacke (nach einigen Tagen anwählbar) innerhalb eines Zuges zu besetzen. Erobert auf jeden Fall den Flughafen und investiert euer Budget in Bomber und Hubschrauber, um euch gegen die starken Panzer des Gegners zu wehren. Und schließlich: Hindert den Feind daran, die Fabriken einzunehmen – so kann er keinen Nachschub produzieren.

Mission 22: Zwei Vulkane

Anfänger entscheiden sich für die automatische Kriegsführung auf dem oberen Bildschirm. Es gilt, sämtliche Einheiten binnen 18 Tagen zu schlagen, da sonst der Vulkan in der Mitte ausbricht. Merkt euch genau die Einschlagspunkte der Lava und haltet eure Truppen davon fern. Erobert die Gebäude und Fabriken und positioniert eure Raketenwerfer links vom Fluss, um herannahende Gegner bereits aus der Ferne zu schlagen. Hilfe bei eurem Feldzug nach Osten geben die Raketensilos. Denkt daran, stetigen Nachschub anzufertigen, damit euch der Feind nicht übermannt. Bevor ihr euch ins Innere der Berglandschaft wagt, sollten die außenstehenden Feinde besiegt sein. Nach einigen Tagen schließt euer zweiter Kommandant zu euch auf – Zeit, euch mit schlagkräftigen Einheiten um den Rest zu kümmern! In der letzten Phase wird euch der Team-Angriff helfen.

Mission 23: Umzingelt

Achtung, ihr legt euch hier mit einem Klon von Kommandant Andy an! Ziel ist es diesmal, alle vier Sendetürme zu belagern. Die Türme im Nordwesten und Südosten werden dabei von Orange Star erobert, während Blue Moon die übrigen beiden übernimmt. Platziert Raketenwerfer und Flaks in Reichweite des Gegners

MISSION 19 Der Feind versucht Blue Moon daran zu hindern, das Silo im Süden zu zünden. Hindert ihn daran, die Frontlinie zu überqueren.

MISSION 21 Die vielleicht schwierigste Mission: Auf dem Bild ist die Ausgangslage des Gegners zu sehen, bevor der Tsunami wütet.

und lockt den Feind mit dem Neonpanzer aus seinem Versteck. Erobert die Gebäude in der Mitte, sobald Black Hole nach Nordwesten wandert. Benutzt die Raketenwerfer von Blue Moon, um die Flugeinheiten des Gegners zu minimieren. Erobert die Gebäude in eurer Nähe und rückt zu Orange Star vor. Begleitet ein paar Infanteristen nach Westen, um die beiden Raketensilos zu zünden, und richtet das Feuer auf die gegnerischen Einheiten. Mit einem Loch durch die Pipeline gelangt ihr schließlich zum nordöstlichen Sendeturm. Der letzte Turm befindet sich im Nordwesten. Schließt euch mit den verbliebenen Einheiten zusammen und rückt am Ende formiert nach Westen ein.

Mission 24: Für die Zukunft

Diesmal kommt es darauf an, den schwarzen Obelisken zu zerstören. Erobert mit Orange Star die beiden Sendetürme, bevor ihr mit Megapanzern nach oben rückt. Investiert vom ersten Tag an euer gesamtes Budget in schwere Geschütze und wechselt zu Max, bevor Black Hole zum ersten Mal die Power-Attacke einsetzt. Mit einem Transportschiff eskortiert ihr einen Infanteristen zu den Fabriken und schaltet die Minikanone mit dem Schlachtschiff aus. Den Kreuzer und das U-Boot manövriert ihr ebenfalls nach Norden. Verfahrt mit Green Earth ähnlich: Mit dem Kampf-Heli und dem Bomber bewegt ihr euch nach Norden, um die Kanone zu zerstören, der Transporthubschrauber geleitet den Infanteristen nach oben. Erobert die Basen und zieht mit den Tarnkappenbombern und Jägern ebenfalls nach Norden. Schlagt ein Loch in die Röhre und zerstört die Kristallsäulen – lasst euch währenddessen von euren indirekten Einheiten Feuerschutz geben. Schließlich nähert ihr euch dem schwarzen Obelisken. Kämpft euch durch die letzten Hürden und nehmt Black Hole in seinem Versteck mit euren übrigen Einheiten auseinander. Ihr könnt versuchen, die Silos zu erreichen, aber seid vor der gewaltigen Durchschlagskraft des Gegners gewarnt!

Mission 25: Mittel zum Zweck

Ein Ende zeichnet sich ab: Wählt Maverik als Kommandanten für den oberen Bildschirm und konzentriert euch völlig auf das Geschehen auf dem Touchscreen – es ist nicht unbedingt nötig, euren Kollegen mit Nachschub zu versorgen. Erobert mit vier Infanteristen die Sendetürme und produziert in den folgenden Zügen Kampf-Helis, Flaks und Transporthubschrauber, um mit diesen Einheiten sowie den Infanteristen nach Süden vorzurücken. Hindert Black Hole mit eurer Truppe daran, sich die Städte unter den Nagel zu reißen, und belagert die Basen selbst. Fertigt unermüdlich neue Panzer und Flaks an, um in der Überzahl zu bleiben. Die Hölliums solltet ihr möglichst rasch besiegen, damit sie nicht zu viel Schaden anrichten. Nehmt sämtliche Städte im Süden ein, bevor ihr nach Norden umkehrt und in der Nähe des Hauptquartiers starke Neo- und Kampfpanzer oder Flaks produziert. Positioniert eure Einheiten nördlich der Hauptstadt und blast mit Flaks zum Angriff auf die Hölliums. Nachdem der letzte der drei Kristalle zerstört ist, liegt der klebrige schwarze Haufen in eurem Visier. Blast alle Hölliums, die von der Materie ausgespuckt werden, von der Bildfläche und kümmert euch in der letzten Phase um die drei roten Markierungen, die nun sichtbar werden. Erobert währenddessen mit euren übrigen Einheiten die Gebäude und legt euch mit dem Rest der gegnerischen Truppe an.

MISSION 21 Achtet auf die Raketenwerfer!

Auch online unter www.N-ZONE.de

N-ZONE ZEUGNIS

1. Wie alt bist du? ____ Jahre

2. Welche Systeme besitzt du? Welche Konsolen willst du kaufen? Worüber soll N-ZONE berichten?

	Hab ich	Will ich	Berichte erwünscht
GameCube	❑	❑	❑
Nintendo Revolution	❑	❑	❑
Game Boy Advance (SP)	❑	❑	❑
Game Boy Micro	❑	❑	❑
Nintendo DS	❑	❑	❑
PlayStation 2	❑	❑	❑
PlayStation 3	❑	❑	❑
PlayStation Portable (PSP)	❑	❑	❑
Xbox	❑	❑	❑
Xbox 360	❑	❑	❑
PC	❑	❑	❑
DVD-Player	❑	❑	❑
Handy	❑	❑	❑

3. Welche Schulnote bekommt das aktuelle Heft?
(1 = sehr gut, 6 = ungenügend)

Text: Schulnote: _____
Layout: Schulnote: _____
Titelseite: Schulnote: _____
Gesamtnote: Schulnote: _____

4. Welche Spiele willst du dir demnächst kaufen?

GameCube: _____ _____
GBA/GBA SP: _____ _____
Nintendo DS: _____ _____

5. Welche *Nintendogs*-Version hast du dir gekauft?

Dachshund & Friends ❑
Chihuahua & Friends ❑
Labrador & Friends ❑
Mir kommt keine der Flohschleudern ins Haus! ❑

6. Was hältst du von Nintendos Hunde-Simulation?

Eher weniger, mir waren schon Tamagotchis zu stressig! ❑
Ich finde die Idee richtig innovativ und habe sehr viel Spaß. ❑
Ich kenne das Spiel leider noch nicht. ❑

7. Findest du, die Entwickler bei *Nintendogs* hätten alle Rassen in eine Version packen sollen?

Auf jeden Fall. ❑
Ist mir relativ egal. ❑
Nö, das sind schon genug Rassen für eine Version. ❑

8. Hast du schon von der WLAN-Unterstützung Gebrauch gemacht und *Nintendogs* mit der Version eines Freundes verbunden?

Ja, vor allem das Gassigehen mit einem Kumpel ist spaßig. ❑
Unsere Köter haben sogar bereits miteinander gespielt. ❑
Nein, leider kenne ich kein weiteres *Nintendogs*-Herrchen. ❑

9. Seit wann liest du die N-ZONE?
(Aktuelle Ausgabe = 11/2005)
Ausgabe: _____/_____

10. Ich kaufe die N-ZONE ...
... circa _____ Mal pro Jahr.

11. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gerne mehr, genauso viel oder weniger davon?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
News	____	❑	❑	❑
Reportage Revolution	____	❑	❑	❑
Reportage Game Boy Micro	____	❑	❑	❑
Vorschau *Mario Kart DS*	____	❑	❑	❑
Vorschau *Need for Speed MW*	____	❑	❑	❑
Vorschau *True Crime: NY City*	____	❑	❑	❑
Vorschau *Ultimate Spider-Man*	____	❑	❑	❑
Info-Center	____	❑	❑	❑
Test *Geist*	____	❑	❑	❑
Test *Nanostray*	____	❑	❑	❑
Test *Pokémon Smaragd*	____	❑	❑	❑
Test *Spartan: Total Warrior*	____	❑	❑	❑
Test *SSX On Tour*	____	❑	❑	❑
Hardware	____	❑	❑	❑
Feedback *New Super Mario Br.*	____	❑	❑	❑
Backstage Nintendo Teil 9	____	❑	❑	❑
Lösung *Advance Wars: Dual S.*	____	❑	❑	❑
Kolumne	____	❑	❑	❑

12. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

_____

_____

13. Was hat dir allgemein an N-ZONE gefallen?

_____

_____

14. Was hat dir an N-ZONE weniger gefallen?

_____

_____

15. Lesercharts: Welche drei Nintendo-Spiele gefallen dir im Augenblick am besten? Du musst sie bereits mehrmals gespielt haben!

1. _____
2. _____
3. _____

16. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen Nintendo-Spiele, die sich noch in der Entwicklung befinden, wünschst du dir am meisten?

1. _____
2. _____
3. _____

Name, Vorname

Telefonnummer

Straße

Wohnort

Schicke den Coupon (oder eine Kopie davon) an folgende Adresse:
Computec Media • N-ZONE • Kennwort: Zeugnis 11 • Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth

Angaben und Adresse werden dem Datenschutz gemäß getrennt voneinander archiviert.

Ihr bestimmt, wie das Heft aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Chance, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen!

5 Nintendo-Spiele zu gewinnen!

Unter allen Einsendern werden monatlich fünf Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

IMPRESSUM

REDAKTION:

Redaktionsdirektor:
Hans Ippisch (V. i. S. d. P.)

Redaktion:
Leitender Redakteur: Fabian Sluga
Redaktion: Udo Crnjak, Thomas Eder
Mitarbeiter dieser Ausgabe: Sascha Dowidat, Christoph Kraus, Wolfgang Fischer, Oliver Beck, Christian Schönlein, Alexander Funke
Redaktionsassistenz: Yves Nawroth
Chefreporter Computec Media AG:
Christoph Holowaty
Auslandskorrespondenten:
Warren Harrod, Heinrich Lenhardt
Bildredaktion:
Albert Kraus (Leitung), Tobias Zellerhoff

Layout:
Lars Kromat, Florian Hannich, René Weinberg

Lektorat/Schlussredaktion:
Birgit Bauer, Esther Marsch, Cornelia Lutz, Heidi Schmidt, Thomas Schreiner

Textchef:
Margit Koch-Weiß (Leitung), Claudia Brose

Art Director:
Andreas Schulz

Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht:
Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Inhaltspapier:
Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100 % aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Beilagen
Einer Teilauflage dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma COMPUTEC bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

ANZEIGENKONTAKT:
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
Telefon: +49 - 911/28 72 - 340
Fax: +49 - 911/28 72 - 241
E-Mail: dispo@computec.de

Verantwortlich im Sinne des Presserechts: Oliver von Quadt

Anzeigenberatung:
Anzeigenleitung
Oliver von Quadt
Telefon: +49-911-2872-393
oliver.vonquadt@computec.de
Ina Willax
Telefon: +49-911-2872-346
ina.willax@computec.de
Peter Kusterer
Telefon: +49-89-485-115
peter.kusterer@computec.de
Wolfgang Menne
Telefon: +49-911-2872-144
wolfgang.menne@computec.de
Silke Pietschel
Telefon: +49-911-2872-254
silke.pietschel@computec.de
Thorsten Szameitat
Telefon: +49-911-2872-141
thorsten.szameitat@computec.de
Susanne Szameitat
Telefon: +49-911-2872-142
susanne.szameitat@computec.de
Sven Wedig
Telefon: +49-911-2872-251
sven.wedig@computec.de
Lars Werkmeister
Telefon: +49-911-2872-255
lars.werkmeister@computec.de

Anzeigendisposition/Datenanlieferung:
Fax: +49 - 911/28 72 - 114
E-Mail: dispo@computec.de

Datenübertragung:
anzeigen@computec.de

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Serviceleistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen.
Schreiben Sie unter Angabe des Magazins inklusive der Ausgabe, in der die Anzeige erschienen ist, und der Seitennummer an:
CMS Media Services GmbH
Disposition, Anschrift siehe oben.

IN DER COMPUTEC MEDIA AG ERSCHEINEN AUSSERDEM:

VERLAG

Vorstand
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Oliver Menne

Produktionsleitung:
Martin Closmann (Leitung), Ralf Kutzer

Werbeabteilung
Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag

Vertrieb:
Burda Medien Vertrieb

Vertriebsleiter:
Klaus-Peter Ritter

Abonnement
N-ZONE kostet im Abonnement € 37,20 für 12 Ausgaben pro Jahr (Ausland: € 49,20)

Abonnementbestellung Österreich
Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10
A-5081 Anif, Tel.: 06246/882 - 882
Fax: 06246/882 - 5277
E-Mail: computec@leserservice.at
Abopreis für 12 Ausgaben: € 42,-

Druck:
RR Donnelley Europe
ul. Obroncow Modlina 11
30-733 Krakau
Polen

ISSN/Pressepost
N-ZONE wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
ISSN 1433 - 8424, VKZ B 43739

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 2. Quartal 2005 29.924 Exemplare

SO ERREICHST DU UNS:

ANSCHRIFT DER REDAKTION:
COMPUTEC MEDIA AG

N-ZONE

Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: redaktion@n-zone.de
Website: www.n-zone.de

ANSCHRIFT DES ABO-SERVICE:
Computec Media AG
Aboservice CSJ
Postfach 14 02 20
80452 München
Telefon: +49 (089) 20 959 125
Fax: +49 (089) 20 028 111

E-Mail: computec@csj.de

SPIELE-HOTLINES

TIPPS UND TRICKS, SONSTIGE FRAGEN ZU SPIELEN

Hersteller/Vertrieb:	Kontakt:	Wann:	Gebühren:
Activision www.activision.de	0190/510055	Mo.-Fr. 14-18 Uhr, Sa.-So. 16-18 Uhr	€ 0,62/Min.
Atari www.atari.de	0190/771883	Mo.-So. 14-21 Uhr	€ 1,24/Min.
Avalon Interactive www.avalon.de	0190/771888	Mo.-Fr. 14-18 Uhr	€ 1,24/Min.
Bigben Interactive www.bigben-interactive.de	01908/82415	Mo.-So. 7-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Capcom www.capcom-europe.com	0190/707757	Mo.-So. 0-0 Uhr	€ 1,24/Min.
Codemasters www.codemasters.de	0190/900045	Mo.-So. 10-18 Uhr	€ 1,24/Min.
Eidos Interactive www.eidos.de	0190/839582	Mo.-So. 10-22 Uhr	€ 1,86/Min.
Electronic Arts (D) www.electronic-arts.de	0190/776633	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,24/Min.
Electronic Arts (A)	0900/373762	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,08/Min.
Electronic Arts (CH)	0900/776677	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	sfr 2,-/Min.
Konami www.konami-europe.de	0190/824694	Mo.-So. 8-24 Uhr,	€ 1,86/Min.
Nintendo www.nintendo-europe.com	0190/000000	Mo.-Fr. 13-17 Uhr	€ 1,24/Min.
Take 2 www.take2.de	0190/87326836	Mo.-Fr. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
TDK www.tdk.de	0190/706264	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,24/Min.
THQ www.thq.de	0190/505511	Mo.-Fr. 16-20 Uhr	€ 0,62/Min.
Ubisoft www.ubisoft.de	0190/88241210	Mo.-So. 11-24 Uhr,	€ 1,86/Min.
Vivendi Universal www.vivendi-universal-interactive.de	0190/151200	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 0,62/Min.

INSERENTENVERZEICHNIS

Activision	**67**
Computec Media AG	**83, 94**
Electronic Arts	**99**
Nintendo	**2, 61**
Jöllenbeck	**73**
Sony	**33, 35, 37, 100**
Vivendi Universal	**77**

NACHSPIEL

SKURRILES KURZ VORM SCHLUSS!

Eine Stilfrage

Cool, cooler, Nintendo!

DIE KOLUMNE

Vom Karten- und Spielzeughersteller zum Lifestyle-Trendsetter – Nintendo wird immer cooler! Diesen Eindruck kann man auf jeden Fall gewinnen, wenn man sich die Produktentwicklungen des letzten Jahrzehnts anschaut. Während NES, SNES und N64 im Aussehen noch relativ billig daherkamen, sehen DS, Revolution und GB Micro schon deutlich stylischer aus. Insbesondere der erste Game Boy Advance war nach heutigen Maßstäben nicht besonders hübsch, doch schon den Nachfolger Game Boy Advance SP haben sich auch erwachsene Zocker offen in der Bahn zur Schau zu stellen getraut. Der GB Micro schießt nun aber den Vogel ab und kommt absolut modern daher. Betrachtet man die jüngst veröffentlichten Bilder vom Nintendo Revolution, welcher in trendigem Apple-Weiß daherkommt, dann kommt man zu der Feststellung, dass Nintendo in den letzten Jahren gelernt hat, dass es nicht ausschließlich auf Inhalte ankommt, sondern das Aussehen einer Konsole wichtig für das Image und das Erschließen neuer Zielgruppen ist. Nicht nur Kinder sollen spielen, auch Erwachsene sollen zocken. Der Revolution ist so stylisch, dass sich auch der Familienvater nicht schämt, Hand an den Controller zu legen. Was sehr zu dieser Entwicklung beigetragen haben dürfte, ist der Einstieg von Sony und Microsoft ins Videospielgeschäft. Konkurrenz belebt das Geschäft und fordert die Hersteller. Gefordert war auch Microsoft beim Design seiner neuen Konsole. Die Xbox 360 musste deutlich hübscher aussehen als der riesige Kasten namens Xbox. Sony achtete seit jeher auf stylische Produkte, wobei PlayStation 2 + 3 moderner aussehen als die PSone. Ich bin froh, dass Nintendo die Zeichen der Zeit erkannt hat, seit einigen Jahren in eine coolere Richtung marschiert und Erwachsene wie jüngere Zocker gleichermaßen bedient. Jetzt müsste Nintendo nur noch stärker erkennen, dass man eine Konsole alleine nicht mit Spielen bedienen kann, und die Unterstützung der Drittthersteller verstärken sowie mehr Titel für eine erwachsene Zielgruppe wie *Eternal Darkness*, *Geist* und *Resident Evil 4* fördern. Schreibt mir doch eure Meinung zu dem Thema an redaktion@n-zone.de.

Und das zockt ihr!

Leser zeigen euch **ihre Sammlung.**

Schickt uns eure Sammlungen an:
redaktion@n-zone.de

Tobias und Samuel aus Geyer

Matthias Misior aus Rastatt

Damals in der Redaktion

Das stand **vor 5 Jahren** in der N-ZONE

Nach dem 3-Seiten-Test im letzten Heft wurde der N64-Kracher *Zelda: Majora's Mask* in der N-ZONE 12/2000 endlich einem PAL-Test unterzogen und konnte rekordverdächtige 96 Prozent einheimsen. Dicht dahinter landete *The World Is Not Enough* von Electronic Arts, das 92 Prozent absahnte. Titelthema dieser Ausgabe waren die neuen *Pokémon*-Editionen *Gold* und *Silber*, zu denen es erste Vorab-Eindrücke der US-Version gab. Leser durften sich zudem über den ersten Teil der *Zelda*-Komplettlösung freuen und bekamen auf einem Poster die englischen und japanischen Namen der 100 neuen Pokémon serviert.

VORSCHAU

N-ZONE 12/05 AB 02.11.2005 AM KIOSK!

N-ZONE WAS WIRD GESPIELT BEI ...

René Weinberg

René Weinberg ist Layouter bei COMPUTEC in der Abteilung N-ZONE.

Was spielst du im Augenblick?
Da ich selber begeisteter Snowboarder bin, spiele ich natürlich *SSX On Tour* – und wenn ich dann von den Tunnelblicken und Drehungen genug habe, nehme ich mein Schwert in die Hand und versuche in *Spartan: Total Warrior*, Griechenland vor den Römern zu schützen.

Was gefällt dir an diesem Spielen?
Bei *SSX On Tour* überzeugen mich vor allem die ewig langen Abfahrten und der geniale Soundtrack. Und man kann sich super im Multiplayer-Modus mit seinen Freunden messen.
Zu *Spartan: Total Warrior* kann ich nur sagen: attraktive Massenschlachten, nette Grafik und Combos bis in die Unendlichkeit.

Welche drei Nintendo-Spiele sind deine All-Time-Favourites?
Tetris (*Meteos*), *Zelda*, *Resident Evil 4*

Was gefällt dir am GameCube am meisten?
Die Größe. Den kann man auch einfach mal in den Rucksack packen und mit zu seinen Freunden bringen, um die neuesten Anschaffungen zu präsentieren.

Welche GameCube- und Nintendo-DS-Neuauflage wünschst du dir am meisten?
Ich würde mich freuen, wenn wieder eine *Street Fighter*-Serie erscheinen würde ... in Gedanken an das Gamepad-Gehämmer auf dem SNES.

Mit welchem Video- oder Automaten-Game begann deine Leidenschaft für Videospiele?
Die Sucht hat bei mir mit *Viewpoint* auf dem Neo Geo begonnen.

Welche Spiele-Genres bevorzugst du generell?
Ich mag Action-, Rollen- und Rennspiele.

Welches Multiplayer-Game favorisierst du generell und warum?
Mario Kart: Double Dash!! Das ist zu viert der absolute Wahnsinn!

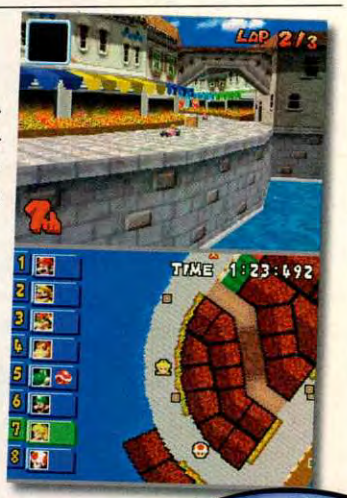
Was möchtest du unseren Lesern mitteilen?
Ich bin stolz, ein Teammitglied der N-ZONE zu sein und meinen Beitrag für die Spielegemeinde da draußen zu leisten. Ich freue mich auf viele neue Freunde und eine gute Zusammenarbeit.
Lasst die Gamepads glühen! :)

Die Weihnachts-Hits im Test

N-ZONE-Leser, bitte festhalten: In der nächsten Ausgabe haben wir *Need for Speed: Most Wanted*, *Gun*, *Mario Smash Football*, *True Crime: Streets of New York*, *Tony Hawk's American Wasteland*, *Call of Duty 2: Big Red One*, *James Bond 007: Liebesgrüße aus Moskau*, *Harry Potter und der Feuerkelch*, *Ultimate Spider-Man*, *Pokémon XD* und mit etwas Glück sogar *Peter Jackson's King Kong* im Test. In der wohl fettesten Ausgabe des Jahres verraten wir euch, was ihr auf den Weihnachts-Wunschzettel schreiben solltet.

Mario Kart DS

Achtung, schnell näher kommender Schildkrötenpanzer auf acht Uhr! Nintendos Kart-Racer düst mit Vollgas Richtung Veröffentlichung und macht einen Boxenstopp in unserem Test-Center.



Weitere Themen in der nächsten Ausgabe:

- **TEST: BURNOUT LEGENDS**
- **TEST: KIRBY: POWER-MALPINSEL**
- **TEST: SONIC GEMS COLLECTION**
- **TEST: SHADOW THE HEDGEHOG**
- **TEST: FIRE EMBLEM: DIE HEILIGEN STEINE**
- **TEST: POLARIUM MICRO**

Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Die Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen leider ändern.